



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Filmmake Yourself:
Film - und medienspezifische Erzählstile der
Independent Movie Community im Web 2.0 - Zeitalter“

Verfasser

Georg Csarmann

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Danksagung

Die vorliegende Diplomarbeit wäre ohne der Hilfe diverser Menschen nicht möglich gewesen: Ich möchte mich bei meinen Eltern bedanken, die mir mein Studium ermöglicht haben, sowie bei meinen Freunden, speziell meinen Mitbewohnern und meiner Freundin, die immer ein offenes Ohr hatten wenn ich ihnen meine verschiedensten Theorieansätze und Herangehensweisen an diese Arbeit präsentiert habe. Die Gespräche mit ihnen waren mindestens genauso wichtig wie die Recherchearbeit im Laufe des Schreibprozesses.

Weiters danke ich meinem Betreuer Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, dessen Expertise im Bereich neuer Medien ein ständiger Ansporn war, ihm die bestmögliche Auseinandersetzung mit dem von mir gewählten Thema vorzulegen.

Zu guter Letzt möchte ich noch einmal festhalten, wie wichtig das Medium des bewegten Bilds für mich ist, sei es nun als Zuseher oder als Filmemacher. Die Möglichkeit, in diesem Feld zu arbeiten und neue Wege zu erkunden, hat mir oft dabei geholfen, meinem Leben einen Sinn zu geben.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 9
2. American Independent Film	S. 15
2.1 Was ist „Independent Film“?	S. 15
2.2 Eine kurze Geschichte des „American Independent Film“	S. 17
3. Inszenierte Authentizität anhand	
Steven Soderberghs <i>The Girlfriend Experience</i>	S. 21
3.1 Pornografische Internet – Videos als Parallele zu Film- und medienspezifischen Erzählstilen im Web 2.0 – Zeitalter	S. 23
3.2 Video – Blogs	S. 25
3.3 Konstruierte Dokumentation in <i>The Girlfriend Experience</i>	S. 28
4. Mumblecore	S. 31
4.1 Mumblecore als filmisches Äquivalent zum „YouTube“ - Gedanken „Broadcast Yourself“	S. 31
4.2 Selbstreflexives Filmemachen: Joe Swanberg als „Mumblecore“ - Auteur par excellence am Beispiel des Films <i>Silver Bullets</i>	S. 33
5. Neue Erzählweisen im Web 2.0 - Zeitalter	S. 46
5.1 <i>Orange Drive</i>	S. 52
5.2 <i>Noah</i>	S. 55
5.3 <i>euphonia</i>	S. 59
5.4 <i>Turkey Bowl</i>	S. 64
6. Schlussfolgerung und Ausblick	S. 69
7. Quellennachweis	S. 75
7.1 Literatur	S. 75
7.2 Internetquellen	S. 77
7.3 Filme, Videos	S. 79
8. Anhang	S. 84
8.1 Zusammenfassung	S. 84
8.2 Lebenslauf	S. 85

Anmerkung

In der vorliegenden Arbeit wird aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit auf die geschlechtsneutrale Differenzierung (z.B.: ZuschauerInnen) verzichtet. In allen Fällen gelten jeweils die weibliche und die männliche Form.

1. Einleitung

“To me, the great hope is that now these little 8mm video recorders and stuff have come out, and some... just people who normally wouldn't make movies are going to be making them. And you know, suddenly, one day some little fat girl in Ohio is going to be the new Mozart, you know, and make a beautiful film with her little father's camera recorder. And for once, the so-called professionalism about movies will be destroyed, forever. And it will really become an art form.“¹

- Francis Ford Coppola

Der Drehbuchautor, Produzent und Regisseur Francis Ford Coppola, Mit-Wegbereiter der „New Hollywood“-Bewegung und einer der Paten des unabhängigen amerikanischen Films, spricht in der selbst zum Dokumentarfilmkanon gehörenden Making-of-Dokumentation *Heart of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, der die turbulente und an Konflikten einem fiktionalen Spielfilm gleich aufgeladenen Entstehungsgeschichte zu seinem Vietnam-Antikriegsfilm-Epos *Apocalypse Now* behandelt, schon Anfang der 1980er über die aufkommenden Möglichkeiten für junge Filmschaffende, mithilfe kostengünstiger Produktionsmittel im Alleingang oder mit dezidiert minimaler Crew ihre eigenen künstlerischen Visionen umzusetzen, ohne dabei an die Restriktionen der professionellen Filmbranche denken zu müssen, die mit dem finanziellen Druck und damit zusammenhängenden Machtebenen und Vorgaben der diversen Produktionsabläufe „professioneller“, sprich konventioneller Filmproduktionen in Verbindung stehen.

Die vorliegende Arbeit soll anhand aktueller Berichte, theoretischer Erläuterungen und Analysen praktischer Beispiele erforschen, welche Möglichkeiten das Medium Internet für Kreative bringt, um neue Arten des filmischen Ausdrucks zu schaffen. Der Begriff des Filmemachers wird in weiterer Folge breiter definiert und soll sich auf die Hersteller digital produzierter Inhalte ausdehnen, um für die behandelten Werke und deren Produzenten neue Definitionen zu schaffen. Es ist wichtig zu betonen, dass die spannenden Möglichkeiten für unabhängige Filmschaffende in engem Zusammenhang mit den digitalen Produktionsmitteln auf der einen Seite, und Internet - basierter Distributionswege auf der anderen Seite stehen, und dies zu einer Demokratisierung des Prozesses sowie einem neuen Bewusstsein im Schaffen geführt hat. Plattformen wie „YouTube“ und die darauf geteilten Inhalte führten

¹ Carrol, B. (Drehbuch/Regie). (2012). *Heart of Coppola* [Video], USA: Brian Carroll.

weitere zu veränderten Rezeptionsgewohnheiten auf Seiten der Konsumenten, die im Laufe des technischen Fortschritts selbst zu Produzenten wurden. Der Begriff des Web 2.0, der in engem Zusammenhang mit Videoplattformen wie „YouTube“ und „Vimeo“ steht, beschreibt eine Entwicklung des Internets, in der die Partizipation jedes Internet-Nutzers einen essentiellen Teil ausmacht. Die Möglichkeit, die Grenzen der alten Filmindustrie zu umgehen und die Mittel zur Herstellung laufender Bilder Jedermann zugänglich zu machen, führte einerseits dazu, dass zwar das finanzielle Risiko zur Herstellung digital produzierter filmischer Werke enorm gesunken, doch gleichzeitig die Auswahl an Unterhaltungsmöglichkeiten für das Publikum exponentiell gewachsen ist. Dies bedeutet in weiterer Folge, dass es in kreativer Hinsicht Innovationsmut und neuer Zugänge bedarf, um aus der Masse an medialen Erzeugnissen heraus zu stechen und ein Publikum zu erreichen. Diese Tatsache, gepaart mit den fortgeschrittenen Sehgewohnheiten der Zuschauer sowie eine Loslösung vom klassischen Markt, der durch das Internet selbst vor diversen Herausforderungen steht, führte für viele junge Filmemacher dazu, sich neue Erzählwerkzeuge zurecht zu legen, um der Form des narrativen Films im Internet neues Leben einzuhauchen.

„Denn die Art und Weise, wie Geschichten erzählt wurden und werden, steht auch immer in Abhängigkeit zu der Entwicklung und Anwendung neuer Technologien. Jedes neue Medium entwickelte durch seine ihm eigenen Möglichkeiten eine bestimmte Form und Ästhetik des Geschichtenerzählens.“²

Während also Spielfilme aus Hollywood auf der einen Seite mit steigendem finanziellen Aufwand produziert und vermarktet werden, nimmt die Anzahl an unabhängig hergestellten Filmen enorm zu, wodurch es für den Konsumenten immer schwieriger wird, aus der inflationären Auswahl an Unterhaltungsmöglichkeiten – auch abgesehen von Filmen - zu wählen. Wenn selbst Steven Spielberg von einer Implosion der Filmbranche spricht³, sollte man sich als unabhängiger Filmemacher also die Frage stellen, ob man mit den geringen verfügbaren Mitteln versuchen möchte mit den großen Kinoproduktionen Hollywoods mitzuziehen, oder doch stattdessen ein anderes Medium wählt, für welches die Geschichte

² Thiele, L. (2012). Im Aufbruch: Filmemachen unter neuen Vorzeichen. *Schnitt* Nr. 66, 02/2012, S. 9

³ Vgl. Bond, P. (2013). Steven Spielberg Predicts 'Implosion' of Film Industry. *Hollywood Reporter*, Zugriff am 01.07.2013 unter <http://www.hollywoodreporter.com/news/steven-spielberg-predicts-implosion-film-567604>

und finanziellen Mittel besser geeignet sind, um die Zuseher und in weiterer Folge zahlenden Konsumenten besser zu erreichen.

“Why are you trying to make a feature film? [...] If you’re doing it because you think it’s the dominant story medium of our time, or because you believe it’s the way to a mass audience or because you think you’ll get rich, you need a healthy dose of artistic and personal self-examination.”⁴

Ein Ziel dieser Arbeit soll es sein, ein Internet-basiertes Pendant zum klassischen narrativen Film zu finden, sowie es „Podcasts“ für rein auditive „Talk - Shows“ sind. Obwohl sich das Unterhaltungs-Format in „Podcasts“ kaum von Interviews im Radio unterscheidet, führten diverse durch das Internet bedingte Veränderungen dazu, ein neues Format zu schaffen. Die Ungebundenheit an eine vordefinierte Länge des Gesprächs sowie die Weglassung der Notwendigkeit, die Unterhaltung wie in den meisten Radio-Shows mit Musikeinspielungen unterbrechen zu müssen, ermöglichte eine neue Gesprächskultur auf Seiten der Macher, während die Konzentration auf Nischenthemen sowie die Rezeption unabhängig von (Ausstrahlungs-) Zeit und Ort zu einem geänderten Zuhörerverhalten führte. Hinzu kommt neben der kostengünstigen und einfachen Herstellung die Tatsache, dass Gestalter von „Podcasts“ eine Marke um ihre Person herum aufbauen und ihre Fans aktiv, gezielt und direkt den gewünschten Inhalt beziehen, was vor allem in Zeiten des Überangebots unabhängig von den jeweiligen Kunstsparten für Kreative eine ideale Umgebung in Produktion und Distribution darstellt.

Es handelt sich im Analysebereich dieser Arbeit nicht nur um Spielfilme im eigentlichen Sinne – abgesehen von den Unterschieden der Produktion auf analogem Filmmaterial und digitaler Aufzeichnung -, sondern um mediale Ausdrucksweisen, deren Erzähltechniken von jenen des narrativen Films geprägt sind. Weiters werden Beispiele moderner Filme beleuchtet, die einerseits digital hergestellt wurden, und andererseits innovative Herangehensweisen in ihrer Narration aufweisen, um ein umfassendes Bild des digitalen Schaffens innerhalb der „Independent Movie Community“ zeichnen zu können und zum besseren Verständnis der filmischen Arbeiten im Web 2.0 jene Filme zu beleuchten, die durch „YouTube“, digitale Videotechnik und der „Self-Confessional“ - Mentalität von Social Media beeinflusst wurden.

⁴ Macaulay, S. (2013). More New Year’s Resolutions for Filmmakers. *Filmmaker Magazine*, Zugriff am 19.03.2013 <http://filmmakermagazine.com/61582-more-new-years-resolutions-for-filmmakers/>

Möglicherweise bietet die Selbstbeschreibung der 2010 ins Leben gerufenen Nebenschiene des „Sundance Film Festivals“ mit der Bezeichnung „NEXT“ eine einführende Erläuterung der Art von Filmen, die im Laufe dieser Arbeit behandelt werden, am Besten:

„Pure, bold works distinguished by an innovative, forward-thinking approach to storytelling. Digital technology paired with an unfettered creativity proves the films selected in this section will inform a “greater” next wave in American cinema.”⁵

Der vollständige Name dieser Sektion des Festivals, in der mit digitaler Technologie produzierte und mit vergleichsweise wenig finanziellen Mitteln hergestellte Filme im Mittelpunkt stehen, ist eigentlich „NEXT <=>“, wobei das Schriftzeichen „<=>“ für „less than equals greater than“⁶ steht und damit unterstreichen soll, dass die Filmemacher in dieser Kategorie gerade aufgrund der ökologischen Einschränkungen innovative Werke hervorgebracht haben, die in der einen oder anderen Form den mit mehr finanziellem Aufwand hergestellten Filme etwas voraus haben.

„In each case, the NEXT movies – all narratives [...] -- tell offbeat stories with an economy of scale. [...] NEXT Filmmakers are realizing their visions on small scales that play into their favor.“⁷

Abgesehen von technischen Innovationen zeichnet sich dies in einer neuen Herangehensweise im filmischen Erzählen ab, welches gleichermaßen von den Produktionsumständen geprägt ist wie einer bewussten Distanzierung von klassischen Erzählstrukturen, um einerseits ohne der Notwendigkeit an die sonst üblichen finanziellen Risiken denken zu müssen den Filmemachern die Möglichkeit zu geben, ihre kreative Vision voll auszuschöpfen und kaum erkundete Wege zu gehen beziehungsweise zu bereiten, und in weiterer Folge neue Erzählmuster zu verfolgen, und andererseits eine heranwachsende Generation von Zusehern zu bedienen, die durch die von „YouTube“ und ähnlichen Web 2.0–Videophänomenen geprägte Rezeptionskultur für andersartige mediale Erzählweisen offen sind, oder sogar

⁵ Levine, S. (2013). The 2013 Sundance Film Festival Films in U.S. and World Competitions, NEXT <=>. *Indiewire*, Zugriff am 15.03.2013 unter <http://blogs.indiewire.com/sydneylevine/sundance-announces>

⁶ <http://www.sundance.org/festival/festival-program/program-categories/>

⁷ Kohn, E. (2013). Sundance Review: Surveying All 10 Films From NEXT, The Festival's Best Section. *Indiewire*, Zugriff am 19.03.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/sundance-dispatch-surveying-all-10-films-from-next-the-festivals-best-section>

fordern, und die klassische Drei-Akt-Struktur eines zweistündigen Spielfilms für überholt oder obsolet befinden. Ebenso sind die Macher jener Filme nicht mehr an herkömmliche Längenvorgaben gebunden, da die Verbreitung im Internet dazu führte, Formen wie dem mittellangen Film zwischen Kurz- und Spielfilm neues Berechtigungs-dasein zu geben, indem die finanziellen Interessen und der zeitliche Rahmen klassischer Distribution in den Kinos wegfallen. Es geht also nicht darum, dass die behandelten Beispiele ausschließlich im Internet verbreitet werden, sondern die Vorteile des Webs spezielle Formate, wie unter anderem den mittellangen Film, salonfähig und bis zu einem gewissen Grad wirtschaftlich verwertbar gemacht haben, selbst wenn diverse Arbeiten auch im Kino und auf Filmfestivals gelaufen sind.

Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass es sich bei den im Laufe der Arbeit behandelten Beispielen nicht um interaktive oder serielle Webprojekte handelt, und jene Formen nur zum besseren Verständnis der Erzählmittel im Web 2.0-Zeitalter beleuchtet werden, sondern die Werke weiterhin in der Tradition eines linearen – was jedoch nicht bedeutet, dass die Handlung an sich stringent verlaufen muss, sie kann auch mit Zeitebenen spielen oder elliptisch aufgebaut sein –, abgeschlossenen Verständnisses von Film zu verstehen sind und gleichermaßen von klassischer Filmtradition als wie den stilistischen Eigenschaften des Web 2.0 geprägt wurden.

„Kaum eine mediale Entwicklung hat die vorhergehende ausgelöscht. [...] Dennoch oder genau aus diesem Grund gilt es zu verstehen, wie sich neben technologischen Neuerungen die Nutzungsgewohnheiten, Ansprüche und Erwartungen unseres Publikums verändern. Wir müssen die Beziehung zu unserem Publikum erneuern und ein gemeinsames Erlebnis kreieren, in dem die lineare Erzählform ihren Platz findet.“⁸

Das Symbol der Sundance Schiene „<=>“ kann in diesem Zusammenhang in Folge für einen weiteren wichtigen Aspekt stehen, der auf die vorliegenden Forschungen angewendet werden soll, und in diesem Sinne eine Verbindung zwischen Vorwärts-Denken und Rückbesinnung verbildlichen: Es geht darum, die neuen Formen, die durch die digitalen Mittel entstanden, darauf zu untersuchen, inwiefern die erweiterten Möglichkeiten medialen und filmischen Erzählens im Zeitalter von Web 2.0 von den Narrationsmitteln- und Strukturen herkömmlichen Filmschaffens profitieren können.

⁸ Ebd., S. 10

„People want digital strategies or new technologies to be definitive when in fact making sense of these changes is actually what’s exhilarating. That’s the power of digital from my vantage point — how you apply it, and how you preserve the analog core that exists at the very center. We can’t expect digital to fix or replace everything about an aging system or a structure we don’t like. All or nothing answers are way too easy. The answer lies in the gray area.“⁹

Diese Grauzone gilt es zu untersuchen. Es wird um Film- und Medienarbeiten innerhalb der „Independent Movie Community“ gehen, die fiktives, narratives Erzählen mit einer dokumentarischen Herangehensweise ohne ausgeprägten Plot verbinden und von der Mentalität der persönlichen Inszenierung im Web 2.0 beeinflusst sind.

⁹ Fernandez, J. (2012). Reinventing Story: Bob Berney, John Sloss, Lance Weiler and More Face the Future During Independent Film Week. *Indiewire*, Zugriff am 19.03.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/reinventing-story-bob-berney-john-sloss-lance-weiler-and-more-take-on-the-future-during-independent-film-week>

2. American Independent Film

2.1. Was ist „Independent Film“?

Wie definiert man am Besten einen „Independent Film“? In der Einleitung zu *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader* beschreibt Jim Hiller diese Art von Filmen als eine Gattung, die sich vom Mainstream abhebt, sei es nun in ökonomischer Hinsicht, sowohl was Produktion als auch Distribution betrifft, oder in ästhetischen beziehungsweise stilistischen Merkmalen.¹⁰ Eine weitere Definition ließe sich über einen gewissen Pioniergeist festmachen, den man als „entrepreneurial“ im Sinne von Erfinderdenken oder „independent spirit“ in Hinsicht auf einen unabhängigen und innovativen Ansatz bezeichnen kann.

Es gibt also verschiedene Herangehensweisen an die Definition von „Independent Film“, grundlegend ließ sich dies über lange Zeit so zusammenfassen, dass es sich um Arbeiten handelt, die unabhängig von Hollywood-Studios finanziert und hergestellt wurden. Die Loslösung von den Marktvorgaben und Interessen kommerziell orientierter Herstellung schließt direkt auf den Begriff „Independent Film“. Diese Beschreibung ist in den letzten Jahren jedoch problematisch und teilweise irrelevant geworden, da durch die Kreierung so genannter „Special Division Studios“ wie „Fox Searchlight“ oder „Sony Pictures Classic“ eine Instanz geschaffen wurde, die zwar innovative und riskante Projekte finanziert, doch dabei innerhalb der Strukturen großer Studio-Netzwerke operiert.

Abgesehen von jenen mit dem Geld der Hollywood-Studios finanzierten semi-unabhängigen Arbeiten ist üblicherweise das vergleichsweise geringe Budget ein weiteres Definitionsmerkmal von „Independent Filmen“. So kosteten zum Beispiel die Erstlingswerke *El Mariachi* von Robert Rodriguez oder *Primer* von Shane Carruth gerade einmal 7.000 Dollar - wobei diese Werke noch auf analogem Film gedreht wurden -, während die digitale Technik dank hoch - auflösender Videokameras und High-End Schnittsystemen für Heimcomputer inzwischen noch kostengünstigere Umsetzungen erlaubt, wie die erste Welle an Filmen der Mumblecore-Gruppe, deren Budget zumeist nicht die 3.000 Dollar Grenze überstieg, zeigt. Durch diese neuen technologischen Möglichkeiten sank der finanzielle Aufwand, um einen Film zu drehen, in den letzten Jahren drastisch. Nicht jedes Projekt lässt sich mit geringem Budget umsetzen und in vielen Fällen merkt man gewissen Filmen an, dass

¹⁰ Hiller, J. (2000) *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader*. London: BFI Press

eine ambitionierte Idee mit unzureichenden Mitteln umgesetzt wurden. Wie im Laufe der Arbeit ausgeführt wird, sollten sich Filmemacher im Vorhinein bewusst sein, inwiefern die Umsetzung der erzählten Geschichte mit eingeschränkten finanziellen Mittel sinnvoll ist.

Als Erweiterung und gleichzeitig präzisere Definition des „Independent Film“-Begriffs werden auch Filme beschrieben, die Themen abseits gängiger politischer, sexueller oder ethnischer Konventionen behandeln. Der Filmregisseur Sydney Pollack fasste die Diskussion folgendermaßen zusammen:

"Independent usually meant anything that was an alternative to recipe films or mainstream films made by studios. They were anything Hollywood was not. If Hollywood sold fantasy and escapism, indies thrived on realism and engagement. If Hollywood avoided controversial subjects, indies embraced them. If Hollywood movies were expensive, indie films were cheap. If Hollywood used stars, indies preferred unknowns, even non-actors. If Hollywood made movies by committee, indies were made by individuals who wrote as well as directed, and sometimes shot and edited as well."¹¹

Wie auch in weiterer Folge beschrieben wird, stellen die Begrifflichkeiten von Authentizität und eigenständiger filmischer Sprache im Kontext unabhängigen Schaffens einen essentiellen Aspekt dar. Für die weiteren Ausführungen wird sich diese Arbeit mit jener Form des „American Independent Film“ beschäftigen, die in vielen Fällen mit „Indie-Film“ assoziiert wird. Nämlich Dialog-intensive, Charakter-bezogene und mit beschränkten Mitteln hergestellte Filme, was bedeutet, dass die behandelnden Beispiele neben finanziellen Einschränkungen mit einer einfachen, lebensnahen Geschichte – sofern überhaupt so etwas wie eine Story vorhanden ist – sowie wenigen Figuren respektive Darstellern und Schauplätzen auskommen.

¹¹ Biskind, P. (2005). *Down and Dirty Pictures: Miramax, Sundance and the Rise of Independent Film*. London: Bloomsbury Publishing, S. 19

2.2. Eine kurze Geschichte des „American Independent Film“

In den späten 1950er Jahren lassen sich mit dem Aufkommen des „Underground Films“ die ersten Vorreiter des unabhängigen Films in Amerika festmachen. Diese Schule des Filmschaffens war von den Werken experimenteller Filmemacher wie Maya Deren, Jack Smith oder Kenneth Anger geprägt. Der Einfluss dieser Gruppe an Filmkünstlern lässt sich nicht nur in Bezug auf die von den Studios unabhängige Finanzierung ihrer Projekte festmachen, sondern auch inwiefern sie die nötigen Distributions- und Präsentations-Netzwerke für ihre Filme geschaffen haben. Genau so wichtig ist die Herangehensweise an die Art von filmischer Ausdrucksform, in der die Sprache des bewegten Bilds hinterfragt und neu definiert wurde, indem sie sich den gängigen Konventionen von Narration, Charakterzeichnung und Genre entzogen.

„In his 1962 essay “Notes on the New American Cinema,” Jonas Mekas wrote about a new breed of directors freed from [...] the cumbersome, bureaucratic, technical and ideological trappings of the Hollywood studio system [...]. [He] suggested that nothing “is forced in these films. They rediscover the poetry and wisdom of the irrational, of nonsense, of the absurd.”¹²

Im Laufe der 1970er und 80er wurde der Begriff „Underground Film“ im Zusammenhang mit einer der Gegenkultur zugehörigen Ausrichtung unabhängigen Schaffens verwendet, während einige dieser Filmemacher und Kritiker sowie Theoretiker jenen Teil der Filmkultur als „Avantgarde“ – indem mit der Übersetzung des Ausdrucks wieder auf den Pioniergeist zu verweisen ist –, oder als „experimentell“ beschreiben, wobei sich der Begriff „Experimentalfilm“ inzwischen zu einem eigens etablierten Genre entwickelt hat, welches sich durch nicht - narratives, impressionistisches oder visuell abstrahiertes Erzählen auszeichnet. In den Werken der Vertreter des „Underground Films“ ging es dezidiert nicht um eine kommerziell orientierte Filmproduktion, sondern darum, brisante Themen zu verhandeln und die Grenzen des filmischen Schaffens auszuloten.

Ein Meilenstein in der Geschichte des unabhängigen amerikanischen Films stellt das Œuvre des Schauspielers und Regisseurs John Cassavetes dar, der mit *Shadows* 1959 einen zwischen Improvisation und dokumentarischem Gestus angelegten Erstlingsfilm vorgelegt hatte. Der

¹² Rombes, N. (2011). I AM A MOVIE. *Filmmaker Magazine* Summer 2011, S. 16

Grund, weswegen Cassavetes Schaffen als Regisseur, welches er sich durch seine Honorare als Schauspieler in Hollywood-Filmen finanzierte, noch immer prägend für kommende Generationen unabhängiger Filmschaffender ist, resultiert aus den als grundlegende Definition von „Independent Film“ voran gestellten Aspekten der ökonomischen Unabhängigkeit im Herstellung und Vertrieb zu einer Zeit, in der dies bei der Produktion narrativer Filme keineswegs üblich war, als auch eine von europäischen Experimentalfilmen beeinflusste „learn-as-we-shoot“-Methode. Unzählige Vertreter des „Independent Film“ verweisen auf John Cassavetes, wenn sie nach ihren Einflüssen befragt werden, und schätzen vor allem die scheinbare Authentizität in seinen Filmen und den Mut des Regisseurs, gegen die Regeln klassischer Hollywood-Filme aufzubegehren, obwohl er als Schauspieler selbst ein Teil dieser Maschinerie war.

In der jetzigen Zeit scheint der Hollywood-Star James Franco einen ähnlichen Karriereweg eingeschlagen zu haben, der seine Bekanntheit und Aufträge als Schauspieler dazu nützt, experimentelle Arbeiten im Feld des mittellangen Spielfilms zu produzieren. So inszenierte er unter anderem mit dem Dokumentarfilmer Ian Olds *Francophrenia (Or Don't Kill Me, I Know Where The Baby Is)*, in dem die Zwei „Behind-the-Scenes“-Material von Francos Gastauftritten in der TV-Soap *General Hospital* zu einem inszenierten dokumentarischen Thriller montierten. Zusammen mit dem Regisseur Travis Matthews, der sich in seiner Filmkarriere mit dem Thema Homosexualität unter Verwendung teils expliziter Sexszenen auseinander setzt, drehte der Schauspieler den einstündigen *Interior. Leather. Bar.*, in dem Franco und Matthews in einem Hybrid zwischen Dokumentation und Spielfilm dem Schneidetisch zum Opfer gefallene Szenen in einer S&M- Bar für Homosexuelle aus William Friedkins *Cruising* nachstellen und gleichzeitig die Entstehung dessen dokumentieren. In beiden Fällen setzt sich Franco im Kontext experimenteller narrativer Arbeiten mit den Strukturen und Gegebenheiten des Filmbusiness auseinander, und nutzt seine eigene Popularität, um gemeinsam mit Nischen-Filmmachern das Star-Image Hollywoods zu entlarven. Wie für Cassavetes zu seinen Lebzeiten sind unabhängig hergestellte narrative Experimentalfilme für Franco eine Möglichkeit, sich selbst und die eigene künstlerische Persönlichkeit zu verwirklichen, wobei Franco noch einen Schritt weiter geht und durch diese Filme die Wahrnehmung seiner Person in der Öffentlichkeit kreativ beeinflusst.

Eine wichtige Dekade, die als Vorläufer der „Independent Film“-Szene bezeichnet werden kann, und gleichzeitig diverse Parallelen zur momentanen Situationen innerhalb der

Filmbranche aufweist, war „New Hollywood“. Allgemein den Jahren 1967-1980 zugeordnet, entstanden die Werke dieser Bewegung aus einer Krise Hollywoods heraus, als die Studios den Bezug zur Jugendkultur verloren und die aufwändigen und teuren Musical-Produktionen und Monumentalfilme die erwarteten Zuschauer nicht mehr erreichten. Dies führte dazu, dass damals unerprobten Regisseure die Chance geboten wurde, sich mit kostengünstigen, riskanteren Werken dem Anspruch der damaligen Jugend zu nähern. Dennis Hoppers *Easy Rider* gelang dabei mit einer minimalistischen Geschichte um zwei Motorradfahrer, die sich auf eine Reise quer durch die USA machen, ein Abbild der Hippiebewegung zwischen Drogentrip und den Konventionen der Gesellschaft losgelösten Philosophie durch eine entsprechend aufgelöste Erzählweise, die sich mehr um das Erfassen eines Lebensgefühls denn um eine stringente dramaturgische Struktur kümmerte. Der B-Movie Produzent Roger Corman schuf Regisseuren und Drehbuchautoren wie Francis Ford Coppola, Martin Scorsese oder Jonathan Demme eine Umgebung, um sich mit billig produzierten Genre - Filmen zu erproben, bevor sie innerhalb des Studiosystems ihre eigene Filmsprache entwickeln konnten, was von Hollywood finanzierte Filme hervorbrachte, die gesellschaftspolitisch relevante und inszenatorisch experimentelle Geschichten behandelten, was wiederum dem Anspruch des damaligen Publikums zu entsprechen schien und dadurch der Risikowille der Studios und der Glaube in diese neue Generation an Filmschaffenden bestätigte. Bevor Steven Spielberg mit *Jaws* und George Lucas mit *Star Wars* die Ära der Blockbuster einläuteten, fand diese erste Gruppe an Filmhochschulabsolventen die Gelegenheit, von Studios finanzierte Filme zu drehen, die stark durch den Einfluss der Werke aus Europa – man denke nur an den Arbeitsethos der französischen „Nouvelle Vague“, die die Produktion aus den Studios auf die Straßen des wahren Lebens forderte -, sowie dem Willen an ästhetischen Innovationen und realistischen Geschichten, die sich mit dem Lebensgefühl der damaligen Generation beschäftigten, geprägt waren. Der Einfluss des Zeitgeists auf die Art und Weise, wie Filme gemacht wurden, sowie die Krise großer, aufwändig produzierter Hollywood-Produktionen und die daraus resultierende Notwendigkeit, neue Wege im filmischen Erzählen zu suchen, finden sich in der aktuellen Situation innerhalb der amerikanischen Filmszene wieder.

Frühe erfolgreiche Beispiel des „Independent Film“, in der Weise in der er heute großteils rezipiert wird, wie Jim Jarmuschs *Stranger Than Paradise*, *Blood Simple* der Coen Brüder und Spike Lees *She's Gotta Have It* sorgten in den 1980er Jahren mit ihrer unkonventionellen Art des Erzählens und kostengünstigen Herstellung für Aufsehen, doch lässt sich der Beginn des modernen unabhängigen amerikanischen Films 1989 mit der Präsentation von Steven

Soderberghs *sex, lies and videotapes* beim „Sundance Film Festival“ festmachen, der nicht nur den Beginn des Aufstiegs des von Robert Redford 1979 initiierten Filmfestivals für unabhängige Filme bedeutete, sondern neben der Karriere des Regisseurs Soderbergh den Erfolg der von den Weinstein Brüdern Harvey und Bob gegründeten Verleihfirma „Miramax“ begründete, die in den 1990er Jahren für die Kombination aus riskanten Stoffen und deren gewinnbringenden Verbreitung stand. Der finanzielle Erfolg von *sex, lies and videotape* führte zu einer frischen Welle an nicht kommerziell orientierter, und dennoch profitabler Filme wie Richard Linklaters *Slacker*, Michael Moores *Roger & Me* oder Kevin Smiths *Clerks*. Was Dennis Hoppers *Easy Rider* 1969 für die „New Hollywood“ - Bewegung bedeutete, war *sex, lies and videotape* für den „American Independent Film“. Die erfolgreiche Vermarktung von minimalistisch erzählten und Dialog - intensiven Kunstfilmen, als auch von Kinodokumentarfilmen, führte zu der Entwicklung, dass die als Antwort auf und Gegenthese zu Hollywood entstandene Strömung von der selbigen Maschinerie, die sie auszuhebeln versucht hatte, aufgesogen wurde. Nachdem sich der Siegeszug des „Independent Film“ in den 1990er Jahren mit Werken wie Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* oder Bryan Singers *The Usual Suspects* zu bisher ungeahnte Höhen aufschwang, entstanden Anfang der 2000er Produktionen wie Sofia Coppolas *Lost In Translation* oder Alexander Paynes *Sideways*, die sich unter dem Begriff „Indiewood“ zusammenfassen lassen, und schon ob ihres Namens auf die Aufhebung der Grenzen zwischen konventioneller Hollywood - Produktionen und innovativer „Independent Filme“ deuten lassen. Als dann mit Stars besetzte und Studioproduktionen in Nichts nachstehende Filme wie *Little Miss Sunshine* inzwischen unter die Bezeichnung „Independent Film“ fielen, wurde es für ambitionierte und ungewöhnliche Filme zunehmend schwieriger, auf sich aufmerksam zu machen und mitzuhalten, sodass es einer neuen Sub-Kategorie innerhalb des „American Independent Film“ bedarf, bei denen es sich um tatsächlich unabhängig hergestellte Werke handelt. Die in weiterer Folge behandelten Beispiele sollen eine mögliche Verkörperung dieser Sub-Kategorie darstellen.

3. Inszenierte Authentizität anhand Steven Soderberghs *The Girlfriend Experience*

Steven Soderbergh gilt als einer der prominentesten Fahnenträger des „Independent Films“ in den ersten zwei Jahrzehnten dessen Erfolgszugs, der schließlich selbst abwechselnd große Studioproduktionen und kleine persönliche Filme drehte, um sich kreativ immer wieder neu zu erfinden. Er war einer der ersten etablierten Regisseure innerhalb der Filmindustrie, der sich dazu entschied, digitale Videotechnik zum Dreh seiner Filme einzusetzen, während sein elliptischer Erzählstil sowie Reduktion der Handlung in Werken wie *The Girlfriend Experience* wichtige Aspekte der neuen Herangehensweise an Filme teilt, und Soderbergh definitiv wichtige Vorarbeit geleistet hat, um experimentelle narrative Filme künstlerisch und kommerziell zu etablieren.

Mit seinem Erstlingswerk *sex, lies and videotape* gelang dem damals 26 - jährigen Steven Soderbergh 1989 ein außerordentlicher Erfolg, der sich künstlerisch wie durch die Auszeichnung mit der „Goldenen Palme“ der Filmfestspiele von Cannes, als auch finanziell als einer der ersten Kinohits von auf dem „Sundance Film Festival“ aufgeführten und von „Miramax“ vertriebenen Filme zeigte. Soderbergh nutzte seinen Erfolg, um gewagte Studioproduktionen wie *King of the Hill* oder *Kafka* zu drehen, die jedoch beim Publikum durchfielen. Soderberghs Karriere schien frühzeitig gefährdet, der Regisseur selbst fühlte sich künstlerisch stecken geblieben. Erst mit dem 1995 entstandenen experimentellem Low-Budget-Film *Schizopolis*, in dem Soderbergh selbst die Hauptrolle spielte und eine abstrahierte Geschichte rund um eine fiktionalisierte Version seiner damaligen Lebenssituation spann, und damit seine kreativen Kräfte revitalisierte, begann die Hochphase in Steven Soderberghs Karriere. Es folgte ein künstlerischer und finanzieller Erfolgslauf, der mit *Out of Sight* begann, zu zwei Oscar-Nominierungen als bester Regisseur im selben Jahr mit *Erin Brokovich* und *Traffic* führte, und ihn mit der *Oceans Eleven*-Trilogie endgültig in die erste Liga der Hollywood- Regisseure aufsteigen lies, während er abwechselnd gemäß der als Arbeitsmodell für ambitionierte Filmschaffende beispielhaftem Maxime „one for me, one for them“¹³ Hollywood- und „Independent“-Filme drehte. 2007 trat der Milliardär Mark Cuban mit seiner neu gegründeten Produktionsfirma „2929 Entertainment“ an Soderbergh mit

¹³ Vgl. Maurino, M. (2010). MANAGING AND AGENTING YOUR CAREER AT INDEPENDENT FILM WEEK. *Filmmaker Magazine*. Zugriff am 09.08.2013 unter <http://filmmakermagazine.com/13926-independent-film-week-managing-and-agenting-your-career/>

einem Geschäftsmodell heran, welches Soderbergh ermöglichte, einem Blankoscheck gleich für Cubans Firma sechs Filme zu drehen, deren Inhalt und Umsetzung gänzlich Soderbergh überlassen wurden, solange er digital mit zu dieser Zeit erst kürzlich entwickelten „RED“-Kamera - Systemen drehte, sich an ein vorgegebenes, vergleichsweise geringes Budget hielt, und damit einverstanden war, dass die in diesem Rahmen hergestellten Filme nach dem als Art Pilotprojekt konzipiertem „day-and-date“ Prinzip am selben Tag im Kino, auf DVD und via „Video On Demand“¹⁴ veröffentlicht werden würden. Aufgrund des hinter den Erwartungen zurück gebliebenen Erfolgs sollte dieses Abkommen zwar nur bei zwei Filmen belassen werden, doch bietet sich das zweite Werk dieser Reihe, *The Girlfriend Experience*, dazu an, um Soderberghs Wunsch, eine neue Art filmischen Ausdrucks zu schaffen, zu betrachten, die auch in weiteren Beispielen zur Beschreibung eines neuen Denkansatzes von Film zu finden ist und somit *The Girlfriend Experience* zu einem wichtigen ersten Vertreter dieser neuen Gattung macht.

„I want to do something I haven't seen before. I don't know what it is, but I know I'm not making it. [...] [I]t's not just about, „Oh, I'll put the camera here instead of there.“ I'm talking about a completely new way of thinking about how a movie works.“¹⁵

2013 erklärte Steven Soderbergh offiziell seinen Rückzug aus der Filmbranche und beendete – vorerst - seine Karriere als Regisseur mit dem Fernsehfilm *Behind The Candelabra*, um sich anderen künstlerischen Ausdrucksformen wie der Malerei und dem Schreiben zu widmen. Dass er aber weiterhin seinen Innovationsdrang nicht verloren hat bewies er unter anderem mit einem Krimi, der gänzlich in Form von 140-Zeichen langer „Tweets“ unter dem Titel *Glue* auf „Twitter“¹⁶ veröffentlicht wurde.

¹⁴ Bei Video – On - Demand (VOD) handelt es sich, wie der Name schon verrät, um Videoinhalte, die vom Zuseher aktiv über das Internet bezogen werden. Dienste wie „Netflix“ oder inzwischen auch „Vimeo“ ermöglichen Konsumenten, die gewünschten Inhalte zu kaufen und als Download auf dem eigenen Computer zu speichern, oder gegen einen geringeren Preis für eine eingeschränkte Zeitdauer als „Stream“ jederzeit ansehen zu können, ohne jedoch den Film zu besitzen.

¹⁵ Smith, N. (2012). Honor Roll 2012: Steven Soderbergh Tells Us Why He's Given Up on 'Serious Movies'. *Indiewire*. Zugriff am 19.03.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/honor-roll-2012-steven-soderbergh-tells-us-why-hes-given-up-on-serious-movies>

¹⁶ „Twitter“ ist ein Kurznachrichtendienst und soziales Netzwerk, bei dem Inhalte über maximal 140 – Zeichen lange Nachrichten, sogenannte „Tweets“, geteilt werden.

Es ist durchaus passend, dass sich Soderbergh selbst eher als „journeyman than auteur“¹⁷ bezeichnet, und somit nicht nur als Leitfigur der Blütezeit des „American Independent Film“ fungiert, sondern auch als prominenter Vertreter der neuen Generation von Geschichtenerzählern, die sich nicht mehr an ein einziges, dezidiertes Medium wie Film gebunden fühlen.

3.1. Pornografische Internet – Videos als Parallele zu Film- und medienspezifischen Erzählstilen im Web 2.0 - Zeitalter

Sasha Grey, die als Darstellerin aus dem Feld des pornografischen Films kommt, spielt in *The Girlfriend Experience* das High-End-Call Girl Chelsea, deren Job darin besteht, die Rolle der Freundin zu spielen, und für beachtliche Geldsummen mit ihren wohlhabenden Kunden Zeit zu verbringen, was jedoch nicht zwingend auf einen Sexualakt hinaus laufen muss. Selbst wenn dies der Fall ist, zeigt Soderbergh den Akt nicht, wodurch jene Szenen, die auf das Casting von Sasha Grey in diesem Film vermuten lassen würden, außen vor gelassen werden. Soderbergh zufolge war es Greys Auftreten in der Öffentlichkeit und ihr selbstbewusster und selbstbestimmter Umgang mit ihrer Branche, der den Regisseur auf die Idee brachte, den Pornostar in der Rolle der Chelsea zu besetzen.

An dieser Stelle soll kurz darauf eingegangen werden, inwiefern Internet - Videos pornografischen Inhalts Ähnlichkeiten mit den Eckpunkten der in dieser Arbeit behandelten Aspekte aufweisen: Auf der einen Seite gibt es in pornografischen Internet-Videos eine sehr stringente und klare Handlung, die sich auf ein konkretes Thema, das des sexuellen Aktes, beschränkt, und ohne viel Story darauf abzielt, beim Zuseher Emotionen auszulösen, die im Fall der Internetpornos meist der Triebbefriedigung dienen, während die hier analysierten Filme auf Emotionen wie Unterhaltung oder Empathie setzen. Zudem verschwimmen im pornografischen Bereich die Grenzen zwischen professioneller Produktion und Amateurvideos durch den Gebrauch hochauflösender Digitalkameras auf beiden Seiten und den Einsatz ähnlicher Inhalte - Sex in allen möglichen Formen - in beiden Fällen. Wobei der Aspekt des Authentischen in Amateurvideos vielmehr einen nicht zu unterschätzenden Reiz

¹⁷ Scott, A.O. (2013). A Novella Emerges Tweet By Tweet. *NY Times*, Zugriff am 09.08.2013 unter http://www.nytimes.com/2013/05/02/books/soderbergh-explores-a-new-medium.html?pagewanted=all&_r=0

ausübt als im Gegensatz zu den überspielten Darstellungen von Pornoschauspielern als medioker entlarvt zu werden, und es genau diese Authentizität ist, nach der viele Zuseher in Amateuraufnahmen, die dabei oft mit hohem Qualitätsanspruch hergestellt werden, suchen. Die Beliebtheit von Sexvideos Prominenter wie Paris Hilton und Kim Kardashian oder User-generierter Paar-Videos rührt daher, dass man echten Menschen bei unverstellten, und dennoch für die Kamera inszenierten Sexualakten zusehen kann. Die Qualität von Bild und Ton steht in diesen Fällen an zweiter Stelle, was bedeutet, dass eine nicht perfekte Inszenierung das Zuschauervergnügen nicht mindert, sondern durch die implizierte Authentizität sogar zur Beliebtheit dieser Videos beiträgt. Die immanenten ästhetischen Merkmale von Porn 2.0-Videos, bei denen die User ihre eigenen Sexualakte selbst dokumentieren, beeinflusst auch die professionelle Pornobranche durch den Einsatz von langen ungeschnittenen Aufnahmen, Point-Of-View- Einstellungen¹⁸ sowie der vertrauten Umgebung eines Schlaf- beziehungsweise Hotelzimmers zur Ausführung der Sexualakte ohne Verwendung von Exposition einer erklärenden Handlung.

Ein weiterer Punkt, in dem die Parallelen zu Film- und medienspezifischen Erzählstilen im Web 2.0 evident sind, ist die Konzipierung für die Veröffentlichung im Internet. Obwohl die in Folge behandelten Werke von den Mitteln des Web 2.0 profitieren und durch die Online-Distribution ihr volles Potenzial ausschöpfen können, wurden sie dennoch für eine Aufführungen auf Filmfestivals entwickelt, wohingegen es zwar auch bei Internet-Pornos Ausschnitte aus Spielfilmen - die selbst mit einer fadenscheinigen Geschichte diverse Sexualakte verbinden - online zu finden sind, aber inzwischen ein Großteil der auf Websites wie „Pornhub“ oder „YouPorn“ (als Anspielung auf „YouTube“) verfügbaren Titel ausschließlich in Hinblick auf die exklusive Verbreitung im Internet produziert wurden. Somit fällt im Kontext der pornografischen Bewegtbilder in diesen Videos auch die Notwendigkeit weg, eine aufgesetzte Geschichte zur Berechtigung der unterschiedlichen Sexualakte zu entwickeln, da sich der Zuseher sowieso im Videoplayer durch die Handlung klickt um zu den von ihm gewünschten Stellen zu gelangen, und genau so schnell mit einem Klick ein weiteres Video anderen Inhalts bezogen werden kann, ohne dass diese zwei sexuellen Akte erklärend verbunden sein müssten. Die in Internet-Videos pornografischen Inhalts verwendeten Geschichten rund um den Sex dienen eher dazu, Grundvoraussetzungen zu schaffen, welche die Fantasie des Zusehers unterstützt respektive befriedigt. In den Beispielen der Film- und medienspezifischen Erzählstile der „Independent Movie Community“ im Web 2.0-Zeitalter

¹⁸ Kameraeinstellungen aus der Sicht eines Akteurs.

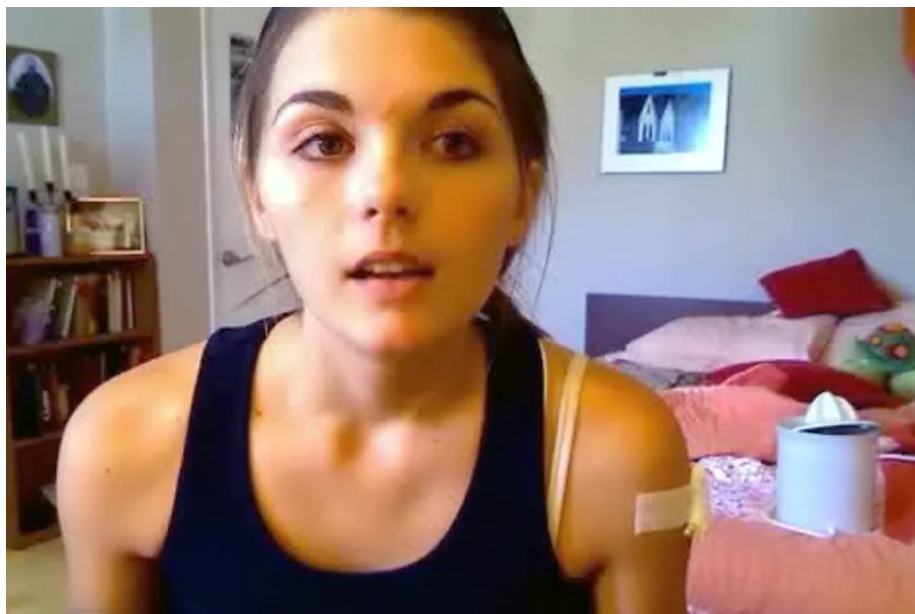
wird ebenfalls zwar eine Geschichte beziehungsweise Handlung skizziert, doch dient diese ebenso eher als Rahmen, um die Beziehungen zwischen den Charakteren und einzelne Situationen oder Momente besser verhandeln zu können.

Eine Kategorie des Porn 2.0 sind Webcam-Sex Angebote, bei denen die Darstellerinnen in intimer Atmosphäre im virtuellen Kontakt mit zahlenden Zusehern vor ihrer Computer-Webcam agieren oder sich bei Sexualakten, entweder alleine oder mit einem Partner, live beobachten lassen. Diese Praktiken erinnern an das Phänomen der „Video-Blogs“, deren Inhalt zwar nicht sexueller Natur ist, aber dennoch auf die intime Beziehung zwischen den Persönlichkeiten respektive Darstellern vor der Kamera und den Zusehern aufbaut.

3.2. Video - Blogs

Im Laufe von *The Girlfriend Experience* werden im Off-Ton vereinzelt Chelseas Tagebuch-Einträge verhandelt, die sich dadurch wie ein Kommentar eines Dokumentarfilms und weiter gedacht wie das Teilen von persönlichen, alltäglichen Inhalten in „Video-Blogs“ annehmen. Das Format des Video-Blogs, oder auch „Vlog“ genannt, ist ein Phänomen, welches durch „YouTube“ flächendeckend Einzug in die Medienlandschaft genommen hat. Das direkte Sprechen in die Kamera gibt es zwar schon seit Beginn des Tonfilms und wurde in weiterer Folge vor allem im Fernsehen wie zum Beispiel in Nachrichtensendungen eingesetzt, doch unterscheiden sich „Vlogs“ von herkömmlichen Formaten dieser Art. Das entscheidende Merkmal von „Vlogs“ ist die Intimität, die der „Vlogger“, also jene Person die einen „Vlog“ betreibt, mit seinem Publikum herstellt, in dem mit rudimentärer Technik, oft nur unter Verwendung einer Webcam, direkt in die Kamera über eigene Gedanken und Befindlichkeiten gesprochen wird. Dies vermittelt dem Zuseher das Gefühl, am Leben der „Vlogger“ teilzuhaben und schafft eine Zuschauerbindung, die traditionelle Medien in dieser Form nur selten aufbauen können. In vielen Fällen gehen „Vlogger“ auf Kommentare zu vergangenen Episoden ein und binden damit tatsächlich ihr Publikum als Teil der Sendung ein. Dabei konzentrieren sich die „Vlogger“ entweder auf Themen wie Make-Up Tutorials, politische Kommentare oder Neuigkeiten aus der Welt der Prominenten, wobei dennoch ihre eigene Persönlichkeit an erster Stelle steht, sofern die Themen sich nicht sowieso auf Erfahrungsberichte aus dem eigenen Leben beschränken.

Ein Beispiel im Zusammenhang mit der inszenierten Authentizität von *The Girlfriend Experience* ist der Videoblog *lonelygirl15*, der erst nach einigen Folgen und viel Aufmerksamkeit der „YouTube-Community“ sowie traditioneller Medien, als Drehbuch -basierte Web – Serie mit einer professionellen Schauspielerin als „Vloggerin“ und zwei Filmemachern hinter der Kamera, entlarvt wurde. In *lonelygirl15* spricht das Mädchen Bree im Setting ihres Schlafzimmers unter anderem über ihren ersten Kuss oder ihre Probleme mit ihren Eltern. Das Gefühl von Authentizität, das viele Zuseher glauben ließ, dass es sich um tatsächliche „Self-Confessional Videos“ handelte, wird durch mehrere Kunstgriffe seitens der Filmemacher erzeugt: Das Setting des Schlafzimmers wird in den meisten Videoblogs von Teenagern verwendet, da sie diese Videos meist vor ihrem eigenen Laptop, der sich in ihrem Zimmer befindet, aufnehmen. Hinzu kommt, dass die damals 19-jährige Schauspielerin Jessica Rose für ihr Alter jung aussah und damit glaubhaft die Rolle eines 15-jährigen Mädchens verkörpern konnte. Auf filmischer Ebene verwendeten die Macher Mittel wie zum Beispiel die Schauspielerin direkt in eine einzige Kamera sprechen zu lassen, welche dazu noch ein durchschnittliches Bild und rauschenden Ton erzeugte.



lonelygirl15. Quelle: http://www.focus.de/fotos/lonelygirl15-die-unschuldigen-video-bekenntnisse-eines-jungen_mid_144926.html

Die Videos erfreuten sich hoher Beliebtheit, als sie noch für aus dem realen Leben entsprungen und echt wahrgenommen wurden, wogegen ein Schwall an Kritik und negativem Feedback der Show entgegenschlug, nachdem sich die scheinbare Authentizität als inszeniert heraus gestellt hatte. Der „Vlogger-Community“ geht es primär um ehrliches Erzählen, die Produktionsumstände treten dabei hinter den Inhalt, sodass eine Web-Serie sogar an

Popularität einbüßt, weil sie die ihr immanente Realität nur vorgespielt hat. Wie *lonelgirl15* zeigt, lässt sich dieser Stil dennoch erfolgreich imitieren, sofern man mit den Erzählmitteln vertraut ist, um die Nutzer zu erreichen.

In jüngerer Zeit erfreute sich ein ähnliches Beispiel enormer Beliebtheit, die das Thema inszenierter Authentizität in „Vlogs“ ähnlich verhandelt. Im Fall von *The Lizzie Bennett Diaries* ist den Zusehern jedoch von Anfang an bewusst, dass es sich um eine inszenierte Web-Serie handelt, die dennoch die Vorzüge und Eigenheiten von „Vlogs“ nutzt, um die Geschichte von Jane Austens Roman *Pride & Prejudice* auf moderne Art zu erzählen und die Community in die Geschichte einzubeziehen. Schon in der Pilot-Folge zu *The Lizzie Bennett Diaries* werden die meisten gängigen Inszenierungsmerkmale von „Vlogs“ verwendet.



The Lizzie Bennett Diaries. Quelle: <http://austenprose.files.wordpress.com/2013/03/lizzie-bennet-diaries-lizzie-bennet-x-400.jpg>

Die Hauptdarstellerin Lizzie Bennett spricht direkt in die Kamera über ihr Problem damit, dass ihre Mutter so wie im zugrunde liegendem Roman ihre oberste Priorität darin sieht, sie an reiche, gut aussehende alleinstehende Männer zu vermitteln. Die Handlung ist vom 18. ins 21. Jahrhundert verlagert, doch die Probleme mit denen Lizzie zu kämpfen hat sind zeitlos.

Neben der direkten Adressierung der Zuseher werden Zwischentitel – teilweise über das Videobild – eingeblendet, um diverse Aussagen zusätzlich visuell zu untermalen. Die anderen Protagonistinnen wie Lizzies Freundin Charlotte oder ihre Schwester Lydia sind sich der Anwesenheit der Kamera und Lizzies Versuche, ein Video aufzuzeichnen, bewusst, und werden in den „Vlog“-Eintrag eingebunden, entweder um wie in Charlottes Fall die Handlung und die Motivation der Charaktere spielerisch zu erläutern und als Sketch inszeniert aufzuführen, oder weil sie wie Lydia während der Aufnahme ins Zimmer stürmen und sich

selbst in die Aufzeichnung einbringen, während sie einen Dialog mit Lizzie initiieren, die dabei weiterhin auf ihren Video-Blog-Eintrag bedacht ist. Als Lizzie Lydia verweigert mit ihr abzuklatschen, dreht sich Lydia Richtung Zuseher und hält ihre Hand in die Kamera, was kurz das Gefühl beim Zuseher evoziert, selbst ein klatschen zu wollen, obwohl dies gar nicht möglich ist, bis innerdiegetisch eine Hand hinter der Kamera hervor kommt und mit Lydia ein klatscht und ein eingeblendeter „YouTube“-Kommentar darauf verweist, dass es sich um Charlottes Hand handelt. Inszenierte Authentizität wird im Fall von *The Lizzie Bennett Diaries* bewusst angewendet um die Form von „Vlogs“ zum eigenen Vorteil in Hinsicht auf Produktion als auch Zuschauerbindung zu nutzen, ohne den Anspruch zu erheben, tatsächlich real zu sein.

3.4. Konstruierte Dokumentation in *The Girlfriend Experience*

Steven Soderbergh meinte in Bezug auf den Inszenierungsstil von *The Girlfriend Experience*, bei dem er neben der Regie auch für die Kameraarbeit – unter dem Pseudonym Peter Andrews - und den Schnitt verantwortlich zeichnete:

„I guess it’s something that grows out of my frustration with the norms of cinema narrative storytelling and the fact that I’m convinced that the gains that can be achieved through presenting something that doesn’t seem as real but is better constructed. That may just be a reflection of my personal taste, but I’m pushing harder and harder to try and get some of these projects into this area where they are almost like designed documentaries.“¹⁹

Erste Zeichen eines inszenierten Dokumentarfilms lassen sich schon in den ersten Minuten von *The Girlfriend Experience* ablesen: Dokumentarische Impressionen aus Chelseas Umgebung und Arbeitsleben werden mit auffälligem Sound Design unterlegt und in gestochen scharfen und sehr bewusst gestalteten Bildern, teilweise unter der Verwendung von Kamerafahrten, aufgenommen. Der Film erzählt großteils in totalen bis halbnahen Einstellungen, was den Darstellern mehr Spielraum lässt und auf die Idee des Dokumentarfilms umgelegt Raum für Unvorhergesehenes lässt, und evoziert weiters durch die unkonventionelle Arbeit mit den Fokus-Einstellungen, wenn zum Beispiel anstatt des sich

¹⁹ Macaulay, S. (2009) Stimulus Package. *Filmmaker Magazine*, Spring 2009, S. 48

küssenden Paares die Weingläser scharf im Vordergrund zu sehen sind, die Idee des Zufälligen. Doch selbst wenn die Kamera während einer Taxifahrt wackelt, sind die geplante Lichtsetzung und Kadrierung nicht zu verkennen. Zusätzlich verwendet Soderbergh in wenigen Einstellungen im Kontext von Reiseaufnahmen in einem Flugzeug innerhalb des Films die Ästhetik von Consumer-Kameraaufnahmen um ein Gefühl der Unmittelbarkeit zu konstruieren.

Die Gespräche zwischen den Figuren drehen sich um Banalitäten, dem Zuseher wird zusätzlich durch die Inszenierung der Figuren in deutlicher Entfernung von der Kamera in vielen Szenen die Rolle des Voyeurs verordnet.



The Girlfriend Experience. Quelle: <http://fanthefiremagazine.com/blog/film/film-review-the-girlfriend-experience/>

In einer Sequenz sitzt Chelsea mit einem ihrer Kunden auf einer prächtigen Terrasse inmitten von Manhattan, wobei das Auge der Kamera stark an den „Fly-on-the-wall“-Duktus des „Direct Cinema“ erinnert, in dem deren Vertreter wie D.A. Pennebacker oder Albert Maysles die Auffassung vertraten, dass sich dokumentarische Filmemacher nicht in das Geschehen einmischen sollten - weswegen es in diesen Filmen auch keine in die Kamera gesprochenen Interviews gibt -, und einer Fliege an der Wand gleich das Geschehen beobachten sollen. Dieser Ansatz ist zwar widersprüchlich, wenn man bedenkt, dass die Handlung in *The Girlfriend Experience* durchgehend geplant ist und dadurch der Einfluss des Filmemachers per se gegeben ist, doch ist es gerade diese Dichotomie zwischen dokumentarischen Stilen und Soderberghs überlegter Regie, die den Film zu jener Form verhilft, die sich zwischen inszenierter Authentizität und unaufdringlicher Erzählung bewegt. In jener Szene auf der Terrasse erzählt Chelseas Freier, so wie auch weitere Kunden im Laufe des Films, von

Problemen die er in seinem hochgestellten Job im amerikanischen Wirtschaftssektor erlebt, wodurch es Soderbergh gelingt, durch scheinbar beiläufige Gespräche ein treffendes Bild der damaligen Situation an der Börse in den USA und der damit zusammen hängenden Wirtschaftskrise zu zeichnen.

Chelsea merkt in einer Unterhaltung mit einem Interviewer an, dass ihre Kunden sie nicht dafür bezahlen, sie selbst zu sein. Ihr ganzes Gewerbe besteht darin, eine aus ihrer eigenen Persönlichkeit heraus kreierte Kunstfigur so echt wirken zu lassen, dass sie für die Männer, mit denen sie Zeit verbringt, eine ideale Begleitung abgibt und dabei ihnen das Gefühl vermittelt, tatsächlich emotional und sexuell an ihnen interessiert zu sein, wenngleich es sich um eine wirtschaftliche Transaktion handelt. Die authentische Inszenierung - oder inszenierte Authentizität - ist Chelseas Job, und fügt sich so auch inhaltlich in den definierten Rahmen von *The Girlfriend Experience*. Vieles in Chelseas Arbeitsleben spielt sich an der Oberfläche ab - ihre äußerliche Erscheinung ist neben ihrer überzeugenden Darstellung der interessierten Freundin ihr wichtigstes Vermögen -, so wie auch der Film einen Eindruck der Lebenswelt seiner Figuren gibt, ohne dabei tiefer auf die angerissenen Themen und die Gefühlszustände seiner Charaktere einzugehen. Die elliptische Erzählweise aus aneinandergereihten Situationen in Chelseas Leben und dem ihres Freundes bricht Soderbergh zusätzlich durch einen zeitlich verschachtelten Aufbau auf, wodurch es ihm gelingt, den teils banalen Situationen eine zusätzliche inszenatorische Ebene hinzuzufügen, und in Verbindung mit der visuellen Konzeption und der inszenierten Authentizität die simple Grundhandlung von *The Girlfriend Experience* durch diese Kunstgriffe interessant zu gestalten. Der Film funktioniert mehr als Mosaik einer Geschichte, sofern man überhaupt von einer Story sprechen kann, denn als dramatische Erzählung. *The Girlfriend Experience* schildert Momentaufnahmen, die dem Zuseher anhand eines losen Rahmens für einen gewissen Zeitraum einen Einblick in Chelseas Welt gibt, sodass das Gefühl des Ansatzes einer gestellten, inszenatorisch kontrollierten „Direct Cinema“-Dokumentation das Regie-Konzept des Films am treffendsten beschreibt.

Der auf *The Girlfriend Experience* bezogene Ansatz konstruierter Dokumentation und inszenierter Authentizität ist ein Kernaspekt der unter dem Begriff „Mumblecore“ zusammengefassten Gruppe an Regisseuren und Filme, die versuchen, mit Laien-Darstellern mithilfe von Improvisation anhand ungefährender Handlungsideen anstatt ausgeschriebenem Drehbuch und mit minimaler Crew autobiografische beziehungsweise aus ihrem Lebensumfeld inspirierte, authentische Geschichten zu erzählen.

4. Mumblecore

4.1 Mumblecore als filmisches Äquivalent zum „YouTube“ - Gedanken „Broadcast Yourself“

Das Jahr 2005 lässt sich aus zwei Gründen als Entstehungspunkt einer neuen Generation an Filmschaffenden festmachen. Einerseits war es das Jahr, in dem die Video-Plattform „YouTube“ gestartet wurde, und andererseits begannen junge Filmemacher unter dem später als „Mumblecore“-Bewegung zusammengefassten Begriff Werke zu schaffen, die auf billigen Videokameras gedreht wurden und ähnlich der „YouTube“ Maxime „Broadcast Yourself“ Themen aus dem eigenen Leben, was in den meisten Fällen das von weißen, gebildeten Zwanzigjähriger aus der Mittelschicht bedeutete, behandelten. Die ersten Filme dieser Bewegung kamen also zu einer Zeit auf, in der es noch kein inflationäres Angebot an „YouTube“-Videos und digital gedrehter Inhalte, die alltägliche Situationen behandelten, gab. Deswegen mag es für unsere heutigen Gewohnheiten schwer zu verstehen sein, wie innovativ „Mumblecore“ tatsächlich war. Nachdem der Sektor des „Independent Film“ zunehmend kommerzialisiert wurde, wurde mit den „Mumblecore“-Filmen eine Alternative geschaffen, die von den neuen digitalen Techniken ebenso profitierte wie in der Inszenierung beeinflusst wurde, und damit eine neuartige und innovative Strömung schuf, welche den „Independent Film“-Sektor mit neuem Leben erfüllte und die Tür für eine Welle an digital hergestellten No-Budget Filmen und deren Machern - die davor aufgrund finanzieller oder anderer Gründe nicht die Chance gehabt hätten, eigene Filme zu produzieren – öffnete. Diese Werke hatten zwar die Form eines, wenngleich auch oft vergleichsweise kurzen, Spielfilms, doch waren sie dabei stark von der Ästhetik jener Videos geprägt, die man heute fast ausschließlich auf „YouTube“ findet. Deren Macher wuchsen mit der Videoclip-Ästhetik von „MTV“ auf, zählen zur Generation der „Early-Adopters“ neuer Technologien im Internet und am Mobiltelefonmarkt, sind Videogespräche via „Skype“ gewöhnt und sehen es als selbstverständlich an, kostengünstig digital zu drehen anstatt ungleich mehr Geld für analoges Filmmaterial auszugeben.

„The genre’s ultra-casual, low-fi style has been simmering for the last decade, made possible by the accessibility of DV and inspired as much by reality shows and YouTube confessionals as by earlier American independent cinema.“²⁰

²⁰ Van Couvering, A. (2007). What I Meant To Say. *Filmmaker Magazine*, Spring 2007

„Mumblecore“-Filme sind also ein wichtiges Bindeglied zwischen konventionellen Spielfilmen beziehungsweise unabhängigen amerikanischen Filmen im Speziellen, und den auf „YouTube“ vorzufindenden Videos, und stellen gleichzeitig eine Kombination aus diesen beiden Formen dar, die diese Bewegung zu einem wichtigen Vorläufer der in weiterer Folge behandelten Filme im Web 2.0-Zeitalter macht.

Das Streben nach Authentizität in einer Zeit, bevor Jugendliche ihr Leben auf „Facebook“ und ähnlichen „Social Network Websites“ oder in „Vlogs“ auf „YouTube“ teilten, sowie das Verlangen nach Geschichten, die dem eigenen Leben entsprachen, war für die Mitglieder der „Mumblecore“-Bewegung der Ansporn, eine alternative filmische Ausdrucksform zu finden, in welcher der Begriff Film jedoch nicht mit dem analogem Ausgangsmaterial gleichzusetzen ist, da die meisten Werke dieser Strömung auf Video gedreht wurden. Der auffällige verwackelte Video-Look der „Mumblecore“-Filme hängt neben den finanziellen Vorteilen in der Produktion und der Beeinflussung durch die Rezeptionssituation einer durch „YouTube“ geprägten Generation mit dem improvisatorischen Ansatz zusammen, welche die Inszenierung beeinflussten. Aufgrund der improvisierten Handlung gibt es keine im Vorhinein konzipierte mise-en-scene, die Regisseure, die in den meisten Fällen auch die Kamera selbst bedienten, versuchten den Charakteren und den Dialogen spontan zu folgen, anstatt einen visuellen Rahmen vorzudefinieren. Um den Level an Authentizität zu erhöhen wurden nicht nur Laien - Darsteller rekrutiert, die in vielen Fällen (fiktionalisierte) Versionen von sich selbst spielten, sondern auch große Teile der Handlung und praktisch alle Dialoge improvisiert – aus den stockenden Unterhaltungen der Protagonisten leitet sich auch der Name „Mumblecore“ von „mumble“ im Sinne von „murmeln“ beziehungsweise „stottern“, und der Bezeichnung „Core“ für die Beschreibung einer künstlerischen Bewegung, wie zum Beispiel „Hardcore“ als Musiksparte, ab.

„The first aesthetic indicators [...] are improvised dialogue and naturalistic performances, often by non-actors. The films employ handheld, vérité-style digital camerawork and long takes. Budgets are tiny. The plots hinge on everyday events. The stories are often obvious reflections of the filmmakers' lives.“²¹

Diese Methode führte dazu, dass die erzählten Geschichten einfach und vergleichsweise kostengünstig in einen Film verarbeitet werden konnten, die Story zumeist an zweiter Stelle steht und das Hauptaugenmerk auf die Entwicklung und Interaktion der Charaktere gelegt

²¹ Ebd.

wird. Die Vertreter von „Mumblecore“ drehten also mit dem Vorsatz, Geschichten, Handlungsstränge, Charaktere oder Gefühle aus dem eigenen Leben zu verwenden und entweder kreativ zu interpretieren, in die Filmhandlung einzubauen oder tatsächlich eine sich fast schmerzlich an der Grenze zur Realität entlang inszenierte Darstellung des eigenen Lebensumfeld mit filmischen Mitteln umzusetzen.

Kaum ein anderer Regisseur der „Mumblecore“-Bewegung beschäftigt sich so intensiv mit sich selbst und den Themen, die ihn persönlich beschäftigten, wie Joe Swanberg, dessen improvisierte Kameraführung und thematisches Kreisen um die Gefühlswelt Mitte-Zwanzigjähriger und der Darstellung von ungekünstelten Sexszenen inzwischen schon zu einem Klischeebild von „Mumblecore“ geworden sind.

4.2 Selbstreflexives Filmemachen: Joe Swanberg als „Mumblecore“ - Auteur par excellence am Beispiel des Films *Silver Bullets*

Was Joe Swanberg zum dem am meisten profilierten Vertreter der „Mumblecore“-Bewegung macht, beruht auf mehreren Faktoren, die in weiterer Folge genauer ausgeführt werden: Nicht nur, dass sämtliche Filme Themen behandeln, die aus seinem direkten Umfeld oder gar persönlichen Erlebnissen entspringen, setzt Swanberg zwar auf den kollaborativen Aspekt des filmischen Schaffens und listet zum Beispiel in den Credits seines Films *Hannah Takes the Stairs* seine komplette Schauspieler-Riege als Koautoren auf, doch reduziert er die essentiellen Crew-Mitglieder fast ausschließlich auf sich selbst und belässt keinen Teil des Prozesses ohne direkten Einfluss seiner Person. Die Bandbreite an Positionen, die Swanberg innerhalb seiner Crew abdeckt, zieht sich durch all seine Filme: Der Regisseur dreht mit geringem bis nicht existierendem Budget und minimaler Crew Filme über Charaktere und Geschichten, die entweder durch sein persönliches Lebensumfeld inspiriert sind oder teilweise sogar die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion innerhalb eines narrativen Genres verschwimmen lassen.

“The line between “highly personal” and “navel-gazing” varies depending on one’s feelings toward the person offering up the serving of self-contemplation, but *Silver Bullets*’ introspection feels earned. Knowledge of Swanberg’s earlier films isn’t

necessary, though it feeds into the startling unpleasantness with which he characterizes the “Swanberg” on screen [...].”²²

Da *Silver Bullets* sehr eng mit Joe Swanberg selbst und seiner Persönlichkeit als Filmemacher verknüpft ist, soll zur besseren Veranschaulichung der Parallelen zwischen Film und Leben von Joe Swanberg eine Abhandlung seiner vorangegangenen Filme sowie einer Auseinandersetzung mit den Produktions- und Rezeptionsbedingungen der Filme der „Mumblecore“-Bewegung, deren Aushängeschild und prominentester Vertreter Swanberg ist, vorgenommen werden.

Hannah Takes the Stairs, der vielleicht bis zu *Silver Bullets* maßgebliche Film Swanbergs, zählt gleichzeitig als Meilenstein, Höhepunkt und Prototyp sämtlicher ähnlicher Filme der „Mumblecore“-Bewegung wie die der Duplass Brüder oder Andrew Bujalski, die auch größtenteils alle in *Hannah Takes the Stairs* mitgespielt und - dank Swanbergs Liebe für Improvisation, durch die sich oft erst die Figuren und die Handlung an sich herauskristallisieren - somit auch an der Story mitgearbeitet haben. Die Liebe zu Improvisation, die minimalen Produktionsbedingungen, sowohl in ökonomischer Hinsicht als auch in Hinblick auf den Anspruch der erzählten Geschichte, sowie der bevorzugte Dreh mit digitalen Videokameras, die erst durch die Vorteile der digitalen Revolution Produktionen wie die Filme der zur „Mumblecore“-Bewegung zusammengefassten Filmemacher ermöglicht haben, sind als markante Aspekte in *Hannah Takes the Stairs* zu erkennen.

„Swanberg appears to be on the furthest edge of scriptlessness, and he is the first to say that he tries „to direct as little as possible. [...] I think film is the best, maybe only, way that you can show the smallest parts of human interaction. I enjoy that I’m using this medium for what only it can do.“²³

Während sich die Mitglieder der „Mumblecore“-Bewegung oft sehr schwer damit tun, zu einer offiziellen Gruppe zusammen gefasst zu werden – was fast schon paradox anmutet, wenn man bedenkt, dass die Orientierungslosigkeit und der Unabhängigkeitswille im Leben junger Menschen oft im Mittelpunkt dieser Filme steht -, ist dennoch eine offensichtliche Gemeinschaft zu erkennen, da die Schauspieler und Regisseure in den jeweiligen Filmen ihrer

²² Willmore, A. (2011). *Silver Bullets*. *AV Club*, Zugriff am 25.10.2013 am <http://www.avclub.com/articles/silver-bullets,64051/2011>

²³ Van Couvering, A. (2007). What I Meant To Say. *Filmmaker Magazine*, Spring 2007

Kollegen entweder als Darsteller mitwirken, die Kamera führen oder (mit-) produzieren. Dennoch lassen sich Unterschiede im Stil der einzelnen Filmemacher festmachen. Während zum Beispiel Aaron Katz nach einer poetischen Herangehensweise an seine Geschichten sucht, unterscheidet sich diese stark auf visuelle Erzählung bauende Inszenierungs-Methodik gravierend von den mit Zooms arbeitenden, Dialog - intensiven Filmen der Duplass Brüder, die sich wiederum in Gegensatz zu ihren Kollegen inzwischen eine Nische innerhalb des Produktionskomplexes von Hollywood eingerichtet haben (*Cyrus* mit John C. Reilly, Jonah Hill und Marissa Tomei, oder *Jeff Who Lives at Home* mit Jason Segel und Susan Sarandon). Joe Swanberg verschreibt sich ganz bewusst den kleinen Filmen, die er bis jetzt realisiert hat: kreative Freiheit und Spontaneität sind ihm mehr Wert als zusätzliche finanzielle Mittel und konventionelle Drehbedingungen, selbst in seinem neuen mit Olivia Wilde und Anna Kendrick besetzten *Drinking Buddies* hielt er an seiner gewohnten Arbeitsweise fest, auch wenn das Budget gestiegen ist. Aber auch schon davor verdiente er mit seinen No-Budget Filmen seinen Lebensunterhalt und hat gemeinsam mit der Verleihfirma „Factory 25“ ein Modell entwickelt, um auch weiterhin seine spezielle Art von Filmen finanzieren und umsetzen zu können, und die Ausgaben schon im Vorhinein von seiner mittlerweile beachtlichen Fan - Basis abdecken zu lassen. Um rund einhundert Dollar bekommt man ein auf tausend Exemplare beschränktes, aufwendiges DVD-Abo, welches neben *Silver Bullets* die Filme *Art History*, *The Zone* und den noch nicht produzierten *Privacy Setting* bekommt. Der Dialog zwischen Filmemacher und seinem Publikum verlagert sich somit auf die Distributionsebene, noch bevor ein Film fertig gestellt ist, und Swanberg kann schon auf eine Fan-Basis bauen, die nicht nur zu Geldgebern werden, sondern dadurch im Endeffekt auch zu Rezipienten, ohne den Umweg über einen traditionellen Kinoverleih oder die Aufführung bei Festivals gehen zu müssen. Durch Swanbergs kostengünstiges Filmherstellungsmodell war es für ihn einfacher, vergleichsweise früh moderne Distributionswege auszuprobieren, sodass inzwischen all seine Filme den Großteil ihrer Einnahmen durch den Vertrieb über das Internet mittels VOD lukrieren.

Ein Kritikpunkt an der „Mumblecore“-Bewegung im Allgemeinen und den Filmen von Joe Swanberg im Speziellen liegt darin, dass die Filmemacher anscheinend nie über den Tellerrand ihrer eigenen Lebenswelten und Probleme hinaussehen, und sich ständig nur an der eigenen Persönlichkeit abarbeiten. Dies trägt jedoch zum Reiz der „Mumblecore“-Filme bei, anstatt etwas Negatives zu bedeuten.

“Is the purpose of these personal films partly to help their directors figure out their own lives? The movie equivalent of writing a long, excruciating letter to someone that you never intend to send? [...] “There is some demon-exorcising going on, sure,” says Jay Duplass. And why not? Isn’t that the purest, least commercially compromised reason to make art — to try to understand something that you want to understand?”²⁴

Die Beschäftigung mit der eigenen Persönlichkeit und die Auseinandersetzung mit Problemen, Gedanken und Ansichten auf das Leben, Kunst sowie Liebe und Sex, liegt von allen „Mumblecore-Akteuren mit Sicherheit Joe Swanberg am Nahestehen. Seine behandelten Themen kreisen bevorzugt um die philosophischen und banalen Lebensansichten junger Menschen in ihren Zwanzigern, sowie deren Umgang mit sozialen Medien, sowie vor allem um die zwischenmenschlichen Beziehungen, sowohl auf emotionaler als auch auf – explizit dargestellter – sexueller Ebene. Während Swanberg seit knapp einem Jahrzehnt mit Kris Williams - nach ihrer Hochzeit inzwischen Kris Swanberg - liiert ist, drehen sich die Filme des Regisseurs primär um das sexuelle Interesse an anderen Frauen. Inwiefern dies eine Auslebung von Fantasien ist oder eine Beschäftigung mit der Frage nach dem Ursprung dieser Fantasien darstellt, lässt sich nur schwer nachvollziehen. Fakt ist, dass Swanbergs Ehefrau Kris ebenfalls in seinen Filmen mitspielt, und dort so wie ihr Ehemann die Gelegenheit bekommt, mit anderen Partnern romantische Situationen und Sex auf der Leinwand, respektive dem Monitor des Computers wie zum Beispiel in Swanbergs Webserie *Young American Bodies*, darzustellen. Von einer ausschließlich egoistischen Intention hinter der markanten Stützung auf sexuelle Beziehungen, die Swanberg auch als Darsteller in seinen Filmen auslebt, kann also nicht notwendigerweise ausgegangen werden. Ob nun durch diverse Kritiker - Stimmen herrührend, oder durch die Veränderungen in Swanbergs Persönlichkeit als Ehemann und Vater, gesteht sich der Filmemacher wie auch seine Figur Ethan in *Silver Bullets*, mittlerweile Selbstkritik ein:

“A lot of people are skeptical about Joe Swanberg, especially Joe Swanberg. Thirty years old and Chicago based, he’s the only filmmaker to gain serious mileage from the vaguely defined “mumblecore” movement. And he’s the first to realize that making extremely similar microbudget movies about sex, filmmaking and uncertain twentysomethings has turned him into a walking cliché.”²⁵

²⁴ Ebd.

In *Art History*, einer minimalistisch aufbereiteten Geschichte über den Dreh eines pornographischen Videos, fehlt nur noch wenig, um den Film selbst von einem künstlerisch ambitioniertem, tatsächlichen Porno zu unterscheiden. Der Umgang mit der expliziten Darstellung sexueller Praktiken stellt einen Kernpunkt in Swanbergs Œuvre als auch in der Rezeption desselben dar.

“Tonally, [*Art History*] calls to mind *Silver Bullets*, the hourlong filmmaking drama the director completed around the same time; in both cases, Swanberg the director and Swanberg the actor-as-director cope with the moral grey area between artistic practice and legitimate desire.”²⁶

Die entstehende Spannung durch realen Sex im Zeichen der Filmkunst und die Auswirkungen auf das Leben abseits des Filmsets stellt ein Dilemma dar, mit dem sich Swanberg selbst auseinandersetzen musste, nachdem die Freundschaft und die im Film *Nights and Weekends* behandelte sexuelle Beziehung mit der inzwischen zur Hollywood - Darstellerin aufgestiegenen Schauspielerin und jahrelangen Swanberg-Muse Greta Gerwig zu Problemen zwischen den Beiden führte. Der Film, bei dem Swanberg und Gerwig gemeinsam Regie führten und die zwei Hauptrollen verkörperten, ließ die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Film so sehr verschwimmen, dass der Rahmen einer filmischen Geschichte nicht mehr definiert werden konnte und der Umgang mit gespielter und tatsächlicher Anziehung problematisch wurde.

“The area where I got confused was where I felt like people really liked me,” [Joe Swanberg] said. “It took me a while to realize that as soon as the movie was over, they didn’t need my approval anymore and my feelings got hurt.” He added, “This is obviously because I’m selfish and narcissistic. [...] Swanberg calls that realization “traumatic.” Speaking specifically about his experience with Gerwig, he admits he misinterpreted their connection. “As soon as we weren’t working on

²⁵ Kohn, E. (2011). With „The Zone“, 2011 AFI Fest Honoree Joe Swanberg Wises Up: „I Want People to Like Me.“. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/with-the-zone-2011-afi-fest-honoree-joe-swanberg-wises-up-i-want-people-to-like-me>

²⁶ Kohn, E. (2011). Joe Swanberg's „Art History“ is Less Cassavetes, More Kevin Smith. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter http://www.indiewire.com/article/review_does_art_history_demistify_joe_swanbergs_career

movies together anymore, I realized it wasn't really a friendship that was grounded in anything other than circumstantially working together a lot," he said."²⁷

Inwiefern diese Grenzüberschreitung innerhalb zwischenmenschlicher Beziehungen und das offensichtliche Interesse an romantischen und sexuellen Verstrickungen in den Konzeptionen seiner Geschichten zu Problemen in der privaten Beziehung führen kann, wird in *Silver Bullets* als Rahmenhandlung und emotionales Thema weitergedacht.

"Which brings us to *Silver Bullets* [...] which, if you like, is a roman à clef retelling of Swanberg's relationship with Greta Gerwig, who, not long after the pair co-starred in, co-wrote, and co-directed *Nights and Weekends*, got her well-deserved big break, in no small part thanks to a transitional role (in support) in Ti West's *The House of the Devil*, in 2009. Gerwig doesn't appear, but West does (along with cult horror icon Larry Fessenden, who was also in *The House of the Devil*), and a project Swanberg's character is shooting in *Silver Bullets* bears an unmistakable resemblance to the opening of *Nights and Weekends*."²⁸

Ti Wests Rolle als Antagonist Ben in *Silver Bullets* zu Joe Swanbergs Rolle Ethan kommt also nicht von irgendwo her, vor allem wenn man bedenkt, dass er einen Regisseur von kleinen, aber anspruchsvollen Horrorfilmen spielt, und somit wie Swanberg eine Variation von sich selbst beziehungsweise seines Images als Regisseur im Film verkörpert. Ti West ist der Regisseur von Filmen wie *The House of the Devil* oder *The Inkeepers*, und bekam zu Beginn seiner Karriere Unterstützung von Larry Fessenden, der in einer Art Cameo im Prolog zu *Silver Bullets* zu sehen ist. Genau genommen ist West als Figur Ben der eigentliche Auslöser der Geschichte von *Silver Bullets*: nachdem er Ethans Freundin Claire, dargestellt von Kate Lyn Sheil, in seinem Werwolf-Film mit dem selben Titel des eigentlichen Films, *Silver Bullets*, besetzt, wird Ethan eifersüchtig auf die viele Zeit, die seine Freundin durch den Dreh mit ihrem Regisseur verbringt, und besetzt als Reaktion darauf Claires Freundin Charlie, die er zwar erst seit kurzem kennt, und dennoch für sein neues Filmprojekt, welches ihm sehr wichtig ist, passend findet. Claire wird von der Schauspielerin Amy Seimetz verkörpert, die

²⁷ Kohn, E. (2011). With „The Zone“, 2011 AFI Fest Honoree Joe Swanberg Wises Up: „I Want People to Like Me.“. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/with-the-zone-2011-afi-fest-honoree-joe-swanberg-wises-up-i-want-people-to-like-me>

²⁸ Christly, J. N. (2011). *Silver Bullets*. *Slant Magazine*. Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.slantmagazine.com/film/review/silver-bullets/5871>

sich inzwischen im momentanen unabhängigen amerikanischen Filmschaffen auch als Drehbuchautorin, Regisseurin und Produzentin einen Namen gemacht und *Silver Bullets* mitproduziert hat. Für Ti West stellt *Silver Bullets* dessen Debüt als Schauspieler dar, auch wenn er nur eine Abwandlung von sich selbst spielen muss, noch dazu in einem Szenario, welches - in Facetten - von realen Begebenheiten und seiner indirekt mit Swanberg geteilten Vergangenheit inspiriert wurde.

Die privaten Probleme, die in *Silver Bullets* behandelt werden, gründen aus seinen bisherigen Filmen und fließen nach der kreativen Beschäftigung mit ihnen wieder in die Handlungsstränge seiner Filme ein. Dies findet nicht ausschließlich in *Silver Bullets* statt, sondern auch in einem weiteren Werk, welches nach den Komplikationen von *Nights and Weekends* entstanden ist: “[*The Zone's*] principal drama involves the director’s unwillingness to cause legitimate problems for the relationships of his cast members as a result of their sex scenes.”²⁹

Mittlerweile ist sich Swanberg seiner Verantwortung als Regisseur und Autor bewusst und stellt Freundschaften und zwischenmenschliche Beziehungen über seine Filme, anstatt wie in früheren Jahren diverse Problematiken auf Beziehungs-technischer Ebene durch die Arbeit am Film zu legitimieren. Im Epilog zu *Silver Bullets* wird dieser Entschluss und der vorangegangene Gedankenprozess explizit thematisiert: Nachdem sich Ethan und Claire Jahre nach ihrer Trennung wieder sehen, fragt Ethan Claire, ob die Filme, die sie gemeinsam geschaffen haben, die Probleme und das daraus resultierende Auseinanderbrechen ihrer Beziehung Wert war. „Is the work enough, do you think? Is the work we made together enough to justify all this?”³⁰ Ohne klare Antwort Claires auf seine Frage wiederholt Ethan den Satz immer wieder, wahrscheinlich auch einfach nur um seine Taten vor sich selbst zu rechtfertigen.

“The answer is, it's certainly autobiographical, and it's okay to accept that, but at the same time, it's a mistake to decide that that's the whole show. Swanberg's gaze is inward-looking, but also "looking at looking at" [...].”³¹

²⁹Kohn, E. (2011). With „The Zone“, 2011 AFI Fest Honoree Joe Swanberg Wises Up: „I Want People to Like Me.“. *Indiewire*. Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/with-the-zone-2011-afi-fest-honoree-joe-swanberg-wises-up>

³⁰ Vgl. Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2011). *Silver Bullets*. [DVD] USA: Joe Swanberg, Amy Seimetz.

³¹ Christly, J. N. (2011). *Silver Bullets*. *Slant Magazine*, Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.slantmagazine.com/film/review/silver-bullets/5871>

Die Kombination der Arbeit als Darsteller und Kameramann bei einem Film, bei dem man zusätzlich noch Regie führt, scheint ein beinahe kaum zu meisterndes Unterfangen zu sein. Doch Joe Swanberg, der diese Praxis schon in vielen seiner Filme betrieben hat und noch immer betreibt, hat aus der Not, nicht während des Drehs hinter der Kamera stehen zu können, eine Tugend gemacht, und inzwischen einen distinguierten Bild-Inszenierungsstil entwickelt, indem er fast ausschließlich statische, halbtotale Aufnahmen verwendet und die Kamera einrichtet respektive aufnehmen lässt, bevor er sich als Schauspieler vor die Linse begibt. Eine Aufnahme in *Silver Bullets*, in der Swanberg nicht fokussiert im Vordergrund sitzt, lässt sich auf einen Stil zurück führen, der sich merklich seit den ersten Filmen, in denen Handkamera, die genauso improvisiert wirkte wie die Dialoge die sie versuchte einzufangen, und uninspirierte Einstellungen vorherrschend waren, entwickelt hat. In *Silver Bullets* gibt es zwar noch immer lange, fast schon als Plansequenzen zu bezeichnende Einstellungen, doch sind diese weit entfernt von den dem Zufall überlassenen Kameraperspektiven in früheren Filmen wie *Hannah Takes the Stairs* oder *LOL*.



Silver Bullets. Quelle: <http://www.joeswanberg.com/silverbullets/SilverBullets2.jpg>

Die visuelle Gestaltung stellt im Endeffekt eine weitere Möglichkeit dar, um Swanbergs inneres Gefühlsleben bildlich darzustellen. Das dem Film entnommene Still ist ein exemplarisches Beispiel, um die visuelle Gestaltung, die wie erwähnt in früheren Filmen eine sekundäre Rolle hinter den Dialogen und den Figuren - Interaktionen spielte, als erweiternde Kraft zu etablieren, um die Charaktere, und somit die Facetten von Swanbergs Persönlichkeit,

die die einzelnen Charaktere darstellen, auf verschiedenen Ebenen zu untersuchen. Der Spiegel als offensichtlichstes Mittel der (Selbst-) Reflexion zeigt ein Paar, Frau und Mann, welche doch nur als singuläre Persönlichkeiten innerhalb eines sprichwörtlichen und bildlichen Rahmens funktionieren, auch wenn sie räumlich und als Liebespaar definiert eng beisammen sind. Dennoch könnte man Swanbergs Ethan im Hintergrund nur als Schatten definieren, eine Imagination als Erweiterung von Claires Persönlichkeit, die ihre Selbstzweifel verkörpert, verdeutlicht durch die Nachahmung der Geste mit der Pistole in der Hand. Diese spielerische Geste ist jedoch auch ein Mittel Ethans, um eine Bedrohung darzustellen, so wie er es in weiterer Folge durch die Besetzung Claires bester Freundin in seinem neuen Film auf emotionaler Ebene tatsächlich durchzieht. Der bewusste Einsatz von Farben innerhalb der jeweiligen Szenen ist ebenfalls ein visuelles Gestaltungsmerkmal, auf das Swanberg erst seit *Silver Bullets* mehr Augenmerk legt, und auch dies geht hier auf: Rot als Farbe der Bedrohung innerhalb der Inszenierung mit weichem Licht eines nächtlichen Innen - Drehs. Man kann über die Fähigkeiten Swanbergs als Kameramann oder Cutter sagen was man will – und viele Kritiker bemängeln ganz offen die fehlende Professionalität in diesen Positionen -, die Gestaltung auf Bildebene verkommt nie zum Selbstzweck, sie dient allein dem Ausdruck der Gefühle der Figuren und unterstützt die improvisierte Natur der Erzählung.

“Because they’re personal works, Swanberg’s movies are uneven by design. Despite flashes of radical artistry, they contain few solid convictions. He’s restricted to a cinema of searching, with each individual work connected to the next by a process of stylistic evolution. Any statement of intent comes with disclaimers and prevarication.”³²

In einer der wichtigsten Szenen des Films sitzt Swanberg als Ethan unscharf im Vordergrund des Bilds auf einem Bett, Bier trinkend, während im Hintergrund von der Kamera fokussiert Kate Lyn Sheil als seine Freundin ihre Bedenken über den fast schon überhasteten Entschluss äußert, dass ihr Partner eine ihrer besten Freundinnen für eine Rolle besetzt, die in romantischer und sexueller Beziehung zu der von Ben verkörperten Figur steht. „You know the way you make movies“³³, meint sie und wirft ihm in weiterer Folge vor:

³² Kohn, E. (2011). With „The Zone“, 2011 AFI Fest Honoree Joe Swanberg Wises Up: „I Want People to Like Me.“. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter http://www.indiewire.com/article/with-the-zone-2011-afi-fest-honoree-joe-swanberg-wises-up-i-want-people-to-like-me_2011,

“Yeah, but I mean, you’re just ignoring the fact that it’s completely provocative. You’re saying, “Hey, guess what - I want to cast your best friend Charlie, who I just met three hours ago, to play my girlfriend in my movie. My next movie I care so much about. My next movie, which is a huge part of my life. I think I’d just like to cast Charlie as my girlfriend.”³⁴

Nachdem Ethan meint, “She wouldn’t be playing you”, korrigiert Claire: „No. She’d be playing herself. Your new girlfriend.”³⁵ Ethan reagiert nicht auf ihre Vorwürfe: Da er seine Eifersucht nicht unterdrücken kann, ist es für ihn der beste Weg um seiner Freundin mitzuteilen, dass er unter dem Vorwand des filmischen Schaffens auch anderen Frauen näher kommen kann und ihr somit seinen Unmut über die Situation verständlich macht. Anstatt also den offenen und ehrlichen Dialog mit dem Menschen zu suchen, der ihm angeblich am Nahestehen steht, verarbeitet er seine Wut, seinen Ärger, seine Eifersucht und seine beinahe als Rachepläne zu bezeichnende Reaktion in einem Film. Eine Methode, die bestimmt schon viele Filmemacher angewendet haben, um vor sich selbst zu flüchten und sich den Menschen, mit denen sie in direktem Kontakt stehen, zu verschließen, um sich in weiterer Folge einer Schar fremder Menschen im Scheinwerferlicht umso mehr zu offenbaren und emotional zu entblößen. Gerade durch diese ehrliche und offene Verarbeitung realer Erlebnisse im Leben des Regisseurs ist *Silver Bullets* ein Film, der treffend mit Eifersucht und den Reaktionen, die diese hervorrufen kann, umgeht:

“Claire: “I’m not saying you shouldn’t do it. I’m also not saying that I don’t think she would be great in it, I think she would. I am just asking you to acknowledge the fact that it would be weird for me.”

Ethan: “Okay, fully acknowledged.”

Claire: “But you still want to do it.”

Ethan: “Yeah I do. You don’t want me to?”

Claire: “If I say I don’t want you to, then I’m a jerk. That is the position I am left in.”³⁶

³³ Vgl. Vgl. Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2011). *Silver Bullets*. [DVD] USA: Joe Swanberg, Amy Seimetz.

³⁴ Vgl. Ebd.

³⁵ Vgl. Ebd.

³⁶ Vgl. Ebd.

So wie Swanberg seine problematische Beziehung zu Greta Gerwig in *Silver Bullets* verarbeitet, geht auch sein Charakter Ethan im Film vor. Abgesehen von den Offenbarungen, die Swanberg über seine Beziehung zu Frauen und Schauspielerinnen zulässt, ist das verblüffende Geständnis, welches Swanberg selbst in etlichen Interviews zu *Silver Bullets* abgelegt hat, und im Film seiner Figur Ethan in den Mund legt, sehr interessant:

“I would not pick up a camera for the rest of my life, or never make a movie ever again if I found something else that would make me happy; because movies do not make me happy [...] Making them does not make me happy. Watching them does not make me happy.”³⁷

Für einen Filmemacher, der in vier Jahren sieben Spielfilme hergestellt hat und im Gegensatz zu den meisten seiner Kollegen, vor allem im No- bis Low-Budget-Bereich auch davon Leben kann, ist dies eine Einsicht, mit der es sich zu befassen lohnt. Zu Beginn von *Silver Bullets* sehen wir einen Ausschnitt eines Fernsehinterviews mit dem Autor David Foster Wallace, in dem dieser Swanbergs und in weiterer Folge Ethans Krise vorgreift, in Wallace’ Fall nur eben auf sein schriftstellerisches Schaffen bezogen, und somit um eine Komponente erweitert, in dem sich *Silver Bullets* allgemein mit kreativen und persönlichen Krisen künstlerisch Schaffender beschäftigt:

“The problem was I started out, I think, wanting to be a writer and wanting to get some attention. And I got it, really quick. By writing. And I realized it didn’t make me happy at all, in which case, why am I writing?”³⁸

Eine elementare Fragestellung, mit der sich auch Swanberg sowohl im richtigen Leben als auch als Ethan in *Silver Bullets* auseinandersetzt, und bisweilen nur rudimentäre Erklärungen gefunden hat.

“[*Silver Bullets*] also boasted a satisfying astringent self-critique from the filmmaker, who essentially admitted onscreen to deriving no pleasure either from the act of filmmaking, or from the result. Awards, money, good reviews – all these things were meaningless. The only reward his craft afforded him, he claimed, was the chance to “get close to people” who interested him. [...] By “people,” Swanberg

³⁷ Vgl Ebd.

³⁸ Vgl Ebd.

means "young women." And by "get close to," he means...well, you get what he means."³⁹

Dieses Geständnis könnte für Filmliebhaber nur schwer nachvollziehbar sein, doch macht es gerade aufgrund, und nicht trotz Swanbergs hoher Produktivität Sinn. Wer ständig mit einem Medium konfrontiert ist, sowohl im beruflichen als auch privatem Leben, und dabei noch zusätzlich ständig in der Behandlung der filmischen Themen um sich selbst kreist, muss wahrscheinlich früher oder später sich selbst und die eigene Arbeit hinterfragen, um überhaupt weiter machen zu können. Wie Swanberg in diversen Interviews und im Pressematerial zu *Silver Bullets* vermerkt hat, gab ihm die Arbeit an diesem Film die Liebe zum Filmemachen zurück, gerade indem er seine sehr privaten Sorgen und Zweifel filmisch-kreativ umsetzte und schließlich seine Figur Ethan hinter sich lässt, während Swanberg selbst in einer Beziehung lebt, die nicht an den Gegebenheiten gescheitert ist und ihn zu neuen Herausforderungen bewogen hat. Inzwischen sucht der Regisseur nach neuen Themenkomplexen, die durch die Veränderungen in seinem eigenen Leben interessanter werden. Nach den Lebens - und Liebeswirrungen von jungen Leuten in ihren Zwanzigern stehen jetzt Aspekte im Vordergrund, mit denen Swanberg und Freunde beziehungsweise Bekannte aus seinem Umfeld umgehen müssen: So handelt zum Beispiel *Marriage Material* von der Frage, ob man den Aufgaben als Eltern gewachsen ist, Gedanken mit denen sich Swanberg als junger Vater auseinandersetzt. Zusätzlich erweitert Swanberg sein sexuell orientiertes Repertoire um Geschichten, die nicht eindeutig aus seinen eigenen Erfahrungen resultieren und versucht tiefer in der Psyche seiner konstruierten Figuren zu graben, um ein reichhaltigeres Angebot an Geschichten bieten zu können.

Wie nahe diese Filme tatsächlich an Joe Swanbergs Leben herankommen, lässt sich schlussendlich schwer abschätzen, doch können aktuelle Arbeiten des Regisseurs einer neuen Schaffensperiode zugerechnet werden, die eine thematische Weiterentwicklung anzeigen, damit nicht tatsächlich nur noch der Regisseur selbst an den von ihm erzählten Geschichten interessiert ist. So gesehen stellt *Silver Bullets* den Höhe- und Wendepunkt in Filmschaffen von Joe Swanberg dar: ein zutiefst persönliches Werk, welches die inneren Zweifel, emotionalen Entwicklungen und Gedanken über die eigene künstlerische Arbeit mit den

³⁹ Renninger, B. J. (2011). Berlin Critic's Notebook: Swanberg America's Last Auteur Hope?. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter http://www.indiewire.com/article/berlin_critics_notebook_swanberg_americas_one_last_auteur_hope,

realen Erfahrungen im Leben des Regisseurs außer - und innerhalb seiner Filmproduktionen kombiniert.

Die Auseinandersetzung mit der eigenen Person hat sich während der Blütezeit der „Mumblecore“-Bewegung jedoch vom Film auf ein anderes Medium ausgedehnt, welches die bewusste Selbstdarstellung fördert und fordert: Das Web 2.0. Während Joe Swanberg bei aller persönlichen Nähe seinen Geschichten einen fiktiven Mantel einer Spielfilmhandlung überwirft, hat die Generation die mit „Facebook“ und „MySpace“ aufgewachsen ist, eine andere Beziehung zur öffentlichen Darstellung der eigenen Person. Die Ausdrucksmöglichkeiten mithilfe von Websites wie „YouTube“ oder „Vimeo“ verhalfen einer neuen Generation von Videomachern, ihr Lebensumfeld und ihre Weltansichten kreativ zu verhandeln und zu präsentieren.

„The discourse encourages us to imagine as an ideal a specific type of participant – an ordinary, amateur individual, motivated by a desire for personal expression or community, whose original content either expresses the mundane or everyday [...]“⁴⁰

Diese neuen Videoplattformen, sowie die einfachen Mitteln in der Herstellung, Publikation und Verbreitung von Inhalten brachte Videokünstler hervor, die den Umweg über den klassischen Spielfilm nicht nehmen wollen, um sich mitzuteilen. Durch die Unmittelbarkeit von Videoportalen im Web 2.0 setzte ein neues Selbst-Bewusstsein ein, während diese Formate neuer Regeln und ein anderes Bewusstsein im Umgang mit der eigenen Person als kreativ Schaffender sowie der Erwartungshaltung des Publikums bedurfte.

⁴⁰ Burgess, Jean E. & Green, Joshua B. (2009) The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide. In *The YouTube Reader*, Hg. Snickars, P. & Vonderau, P. Stockholm: Wallflower Press, S. 90

5. Neue Erzählweisen im Web 2.0 - Zeitalter

Der Einfluss von durch Internet–Video-Plattformen geprägter Sehgewohnheiten, die persönliche Herangehensweise mithilfe kostengünstiger digitaler Technologien und die Produktion innerhalb kleiner Film-Crews, sowie die Entfesselung von vorgegebenen Lauflängen der audiovisuellen Werke, benötigt eigens definierte Erzählmuster.

„Instead of assuming that all narratives have the same characteristics, I insist that variation according to different and divergent underlying structures produces substantial differences among narrative texts. Instead of treating all narratives as fundamentally identical, we must recognize that different narrative types operate according to different rules.“⁴¹

Neben dem Wunsch nach einem Gefühl von Authentizität, auch wenn sie inszeniert ist, sowie einer von konventioneller Filmherstellung unabhängigen Arbeitsweise, gibt es auch neue Methoden im Aufbau des Plots, die mit den Film- und medienspezifischen Erzählstilen im Web 2.0–Zeitalter zusammenhängen. Zunächst gilt es jedoch zu definieren, was der Begriff „Plot“ bedeutet. Dadurch, dass in den beschriebenen Beispielen konventionelle Dramaturgie aufgelöst wird, und in vielen Fällen trotz linearer Narration nicht von einer Handlung im klassischen Sinne gesprochen werden kann, und dabei der Begriff der Erzählung zu allgemein ist, scheint Plot ein brauchbares Werkzeug zu sein:

„The plot is, in effect, the film before us. The story is thus our mental construct, a structure of inferences we make on the basis of selected aspects of the plot.“⁴²

„Plot“ beschreibt also das Ganze des Films an sich und könnte auch als Inhalt des Films bezeichnet werden. Es handelt sich also im wahrsten Sinne des Wortes um alles, was der Film beinhaltet, die Geschichte setzt der Zuseher selbst zusammen. In diesem Sinne muss es keine dezidierte Handlung geben, um von einem Plot beziehungsweise Inhalt eines Films zu sprechen. Wenn in weiterer Folge von Narration und filmischer respektive medialer Erzählung gesprochen wird, beziehen sich diese Begriffe auf das Verständnis von Plot im Sinne von Inhalt denn dramaturgisch aufgebauter Handlung, da gerade die Weglassung eines

⁴¹ Altman, R. (2008). *A Theory of Narrative*. West Sussex: Columbia University Press, S. 97

⁴² Bordwell, D. & Thompson, K. (Hg.) (1988). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, S. 12

konventionellen Plots eine spannende Komponente im Zusammenhang mit den Filmen im Web 2.0-Zeitalter darstellt. In Bezug auf seinen Film *The Catechism Cataclysm* meinte der Regisseur Todd Rohal:

„There is no punch line to these stories. [...] The Mona Lisa isn't about anything. Rubber Soul has no plot. The question you always get as a filmmaker is, 'What is your film about?' and that always throws me – I don't know. I think the most exciting thing about filmmaking is figuring that out as you're working.“⁴³

Dieser Ansatz an Plot-unabhängigem Filmemachen lässt sich aufgrund der ökonomischen Notwendigkeit in Hinsicht auf Erzählzeit sowie finanzielle Mittel am Besten im Rahmen eines mittellangen Films umsetzen, wobei sich die Abgrenzung von Kurz- und Spielfilm im Kontext dieser Arbeit auf Werke über zehn und unter neunzig Minuten beschränkt, da dadurch zwar genügend Raum gegeben wird, um die Charaktere zu etablieren und Emotionen aufzubauen, während auf der anderen Seite der lockere Handlungsbogen nicht überspannt wird. In der Kunstgeschichte kommt am Ehesten die Form der Novelle aus der Literatur dieser Erzählweise am Nahestehen, in dem ein einzelner Handlungsstrang erzählt wird und dabei nur eine Hand voll Charaktere und Schauplätze vorkommen. Der *Brockhaus der Literatur* definiert die Novelle folgendermaßen, was sich auch in weiterer Folge auf die Erzählweise der behandelten Filme umlegen lässt:

„[Eine] Erzählung meist in Prosa [...], erzählt die Novelle ein real vorstellbares Ereignis mit einem zentralen Konflikt. [...] Formal erfordert dies eine straffe, meist einsträngige und zielgerichtete Handlungsführung. Von der jüngeren Kurzgeschichte unterscheidet sich die Novelle v. a. durch ihre geschlossene Form, von Anekdote, Schwank und Kalendergeschichte durch kunstvollen Aufbau und Durchgestaltung, vom Roman durch die Konzentration auf ein Ereignis durch den Einzelkonflikt bei Verzicht auf epische Breite und Ausgestaltung der Charaktere.“⁴⁴

Möchte man diesen Gedanken auf audiovisuelle Werke umlegen, so würde die Kurzgeschichte mit dem Kurzfilm gleichzusetzen sein, Anekdote beziehungsweise Schwank

⁴³ Ebd.

⁴⁴ Hogen, H. (Hg.) (2004). *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*. Mannheim: Lexikonredaktion des Verlags F.A. Brockhaus, 2. Aufl., S. 604

finden sich medial in der Sketch-Form wieder, und der Roman wäre mit dem Spielfilm zu vergleichen. Der Grund weswegen Filme, die sich im Rahmen einer Laufdauer zwischen zehn und neunzig Minuten bewegen, bisher wenig weitreichende Beachtung gefunden haben, lag darin, dass sie kommerziell nicht verwertbar waren. Im Kinobetrieb konnten diese Filme unter neunzig Minuten keinen Abend füllen, und gleichzeitig bei einer Dauer von über zehn Minuten nicht als Vorfilm eingesetzt werden, und der Vertrieb auf DVD zahlte sich als eigenständige Filme genauso wenig aus. Da jedoch aufgrund des teuren analogen Filmmaterials und weiterer Kostenpunkte, die mit der traditionellen Filmproduktion zusammen hängten, ein Profit gemacht werden musste, sahen sich Produzenten gezwungen, auf bewährte Muster zurück zu greifen. Genauso wenig wie nicht figurative Arbeiten selten Gewinn abwerfen und deswegen nicht mit einem kommerziellen Interesse produziert werden, sofern sie nicht im Kunstkontext in Museen oder ähnlichem ausgestellt werden, fielen mittellange Filme in die selbe Kategorie. Der Vorteil dieser Werke, die nun durch das Internet neuen Aufschwung erleben, gegenüber experimenteller Projekte liegt darin, dass sie eine konkrete Geschichte erzählen. Schon seit Beginn des 20. Jahrhunderts stellte sich heraus, dass narrative Filme am besten beim Publikum ankamen, und dadurch auch das meiste Geld einbrachten. Dies führte dazu, dass sich der Großteil der Filmschaffenden mit narrativen Geschichten auseinandersetzen.

„For the Hollywood studios narrative or storytelling is secondary to the aim of profit; all films were made to make a profit but ‚story‘ films made the most profit, hence they became synonymous with profit. The profitability of story-films is not inherent, but the result of specific exhibition practices in relation to the creation of a market (a middle-class audience) and a product for that market.“⁴⁵

Dies führte dazu, dass ebenso in der Filmherstellung Praktiken etabliert wurden, in welcher Form am effektivsten ein Massen - tauglicher Spielfilm produziert werden konnte.

„What emerges in the early years of cinema is not, simply, the narrative film – „Hollywood’s very definition of a movie“ – but a profitable commodity, which can be produced through a regulated and controlled manufacturing process. The story film could be produced within a fixed site under careful production control. The detailed division of labour which arose in film production facilitated not just the

⁴⁵ Ebd., S. 180f.

skills and practices of film production, but also the managerial supervision whereby economies in costs could be achieved through maximum use of labour.“⁴⁶

Die neuen digitalen Technologien führten zu Möglichkeiten, diese zwei über Jahrzehnte die Filmproduktion bestimmende Parameter zu umgehen: Durch das Internet wurde ein Markt geschaffen, der davor nicht existiert hatte und nun für eine neue Form von narrativen Filmen offen ist, und durch die minimierten finanziellen Risiken ist es nicht mehr notwendig, einem strengen Produktionskodex zu folgen. Wo es früher eines ausgereiften und immer wieder überarbeiteten Drehbuchs bedurfte, um überhaupt an Geld und Schauspieler heran zu kommen, wird inzwischen ausgehend von einer Grundidee mit befreundeten Darstellern und einem kleinen Team eine Geschichte entwickelt. Die Filmemacher nutzen die Vorteile des Internets, um ihre Geschichte in bestmöglicher Weise erzählen zu können und eine für die Umsetzung adäquate Form zu verwenden. Es gibt Ideen, die sich am sinnvollsten seriell erzählen lassen, oder deren verzweigter und ausufernder Charakter sich für interaktives beziehungsweise intermediales Erzählen anbieten, genauso wie andere Geschichten nur als neunzig minütiger Spielfilm mit einem hohen Budget funktionieren. Daher ist es wichtig, während der Erarbeitung des Stoffes heraus zu finden, welche Form die geeignetste ist, und unter Anbetracht der zur Verfügung stehenden Mittel diese zur Erreichung maximaler Effizienz für den Künstler und das Publikum gleichermaßen umzusetzen. Die inszenatorischen Mittel sollen dazu dienen, eine narrative Struktur zu schaffen, die in einer Einheit mit der gewählten Form dem Anspruch der Geschichte gerecht wird.

„Classical narrative [...] is the subordination of form to narrative. Stylistic features are placed in the service of the narrative, conveying information, helping the spectator to construct a coherent – causal and logical – time and space.“⁴⁷

Wie schon in der Einleitung und im Kapitel zu Internet-Videos pornografischen Inhalts erwähnt, erschufen die Partizipationskultur des Web 2.0 und der Leitspruch von „YouTube“ „Broadcast Yourself“ eine neue Haltung auf Seiten der Zuschauer, die mit den nicht perfekten Produktionsbedingungen kein Problem haben, sondern stattdessen das amateurhafte und persönliche in der Haptik von im Internet - und speziell auf „YouTube“ - verbreiteten Videos suchen. Die alltäglichen und lebensnahen Inhalte dieser Videos setzen gar eine intime und

⁴⁶ Cowie, E. (1998). Storytelling. Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative. In: *Contemporary Hollywood cinema*. Hg. Neale, S. & Smith, M. London: Routledge, S. 181

⁴⁷ Ebd., S. 187

unverfälschte Inszenierung voraus, um die dargestellten Themen besonders authentisch wirken zu lassen.

„There is no doubt that there is a recognizable model of production and particular aesthetic style associated with the culture of user-created content on YouTube, and that amateur and everyday content creation is an essential driver of this.“⁴⁸

Dabei kann die tatsächliche Realität wie in „Video-Blogs“ und ähnlichen Formaten für die Kamera inszeniert werden, oder das Gefühl von Realismus konstruiert werden, indem man entweder wie am Beispiel von *The Girlfriend Experience* einen dokumentarischen Ansatz konstruiert, oder im Fall der Filme der „Mumblecore“-Bewegung tatsächliche reale Erlebnisse und Gefühle kreativ interpretiert. Die Werke der Web 2.0-Generation nutzen die in der Zuschauerrezeption etablierten Sehgewohnheiten des unmittelbaren, realistischen Erzählens, um eine neue Form des Films zu schaffen. Da die verwendeten filmischen Mittel aus inzwischen bekannten Medien zusammen geführt werden, fällt es dem Publikum leichter, diese neue Form aufzunehmen und wertzuschätzen, ohne zwingend daran zu denken, dass es sich um eine innovative Art des Filmemachens handelt.

„One virtue of this scheme is the acknowledgment of the viewer’s activity; if the viewer knows how a certain tradition of filmmaking habitually presents a story, the viewer approaches the film with what [art historian Ernst] Gombrich calls a mental set.“⁴⁹

Dieses mentale Set wird dazu verwendet, um das Medium des Films zu hinterfragen, wenngleich die erzählten Inhalte filmische Formen annehmen. J.J. Murphy setzt in seinem Buch *Me and You and Memento and Fargo: How Independent Screenplays Work* den Erzählaufbau von „Independent Filmen“ in den Kontext der Erzähltradition von Kunstfilmen, was auch auf die in dieser Arbeit behandelten Werke zutrifft:

⁴⁸ Burgess, Jean E. & Green, Joshua B. (2009) *The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide*. In *The YouTube Reader*, Hg. Snickars, P. & Vonderau, P. Stockholm: Wallflower Press

⁴⁹ Bordwell, D. & Thompson, K. (Hg.) (1988). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge. S. 12

„According to [film scholar David] Bordwell, characters in art cinema, while often displaying complex psychology „lack clear-cut traits, motives, and goals“ of classical narration. [...] Whereas classical narration attempts to create and maintain a seamless illusion in the telling of the story, art cinema creates inexplicable gaps and problems, which often make us more keenly aware of the mediating presence of the author.“⁵⁰

Die Präsenz des Autors stellt einen wichtigen Punkt in Bezug auf die Filme des Web 2.0–Zeitalters dar, da die spezifische Stimme des Filmemachers hinter dem Werk einen essentiellen Teil ausmacht. Durch die komprimierte Form der Geschichten, die eingeschränkte Crew und ohne Einfluss von außen wie Studios oder Finanziere haben Regisseure die Möglichkeit, ein intimes, persönliches Werk zu schaffen. Der Begriff „Filmmake Yourself“ fasst diesen Aspekt mit ein, und setzt ihn mit Ehrlichkeit und Vulnerabilität in der Gestaltung der Geschichten in Verbindung, deren inszenatorischer Charakter durch eine Herangehensweise geprägt ist, sich mehr um Erzeugung von Emotionen und einer realistischen Darstellung denn um dramaturgische Regeln zu kümmern. Im Vorwort des Buches *Real Americana. Neuer Realismus im US-Kino* wird ein Zitat des Kulturtheoretikers André Bazin von den Autoren folgendermaßen angeführt und kommentiert:

„Keine Schauspieler, keine Geschichte, keine Mise-en-scène mehr, das bedeutet in der vollkommenen ästhetischen Illusion von Realität letztendlich: kein Kino mehr.“ Die derart beschriebene Selbstaufhebung des Kinos ist ein schönes Gedankenspiel, weil dies den Anspruch in sich birgt, dramaturgische Konventionen aufzusprengen und den Weg für ein Kino der unverstellten Blicke freizumachen.“⁵¹

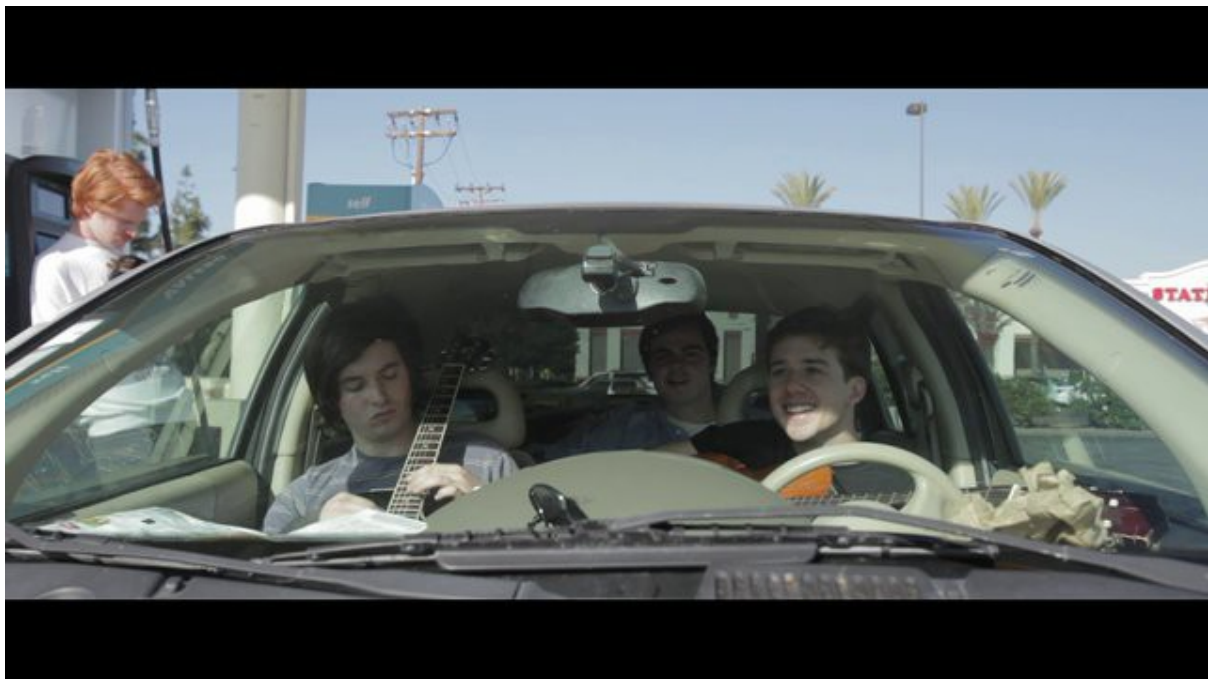
Dieser Ansatz soll mithilfe der folgenden Beispiele und unter Berücksichtigung der bereits in den vorangegangenen Kapitel herausgearbeiteten Attribute von inszenierter Authentizität, loser Dramaturgie, reduzierter und lebensnaher respektive persönlicher Gestaltung unter Verwendung beschränkter Mittel, sowie eine durch das Web 2.0 respektive Videoplattformen wie „YouTube“ oder „Vimeo“ beeinflusste Ästhetik, untersucht werden.

⁵⁰ Murphy, J.J. (2012). *Me And You And Memento And Fargo. How Independent Screenplays Work*. London: Continuum International Publishing Group.

⁵¹Landgesell, G./ Pekler, M. / Ungerböck, A. (2012). *REAL AMERICANA. Neuer Realismus im US-Kino*. Marburg: Schüren Verlag, S. 11

5.1 *Orange Drive*

Orange Drive ist ein 2011 an der „University of California“ entstandener und auf „Vimeo“ online veröffentlichter Kurzfilm von Mark Lester, der für diesen elfminütigen Kurzfilm in Personalunion für Regie, Kamera, Schnitt, Sound Design, Special Effects und gemeinsam mit Chris Reinacher als Co-Autor verantwortlich zeichnet und damit das von Regisseuren gerne verwendete Insert „Ein Film von“ in diesem Fall tatsächlich durchaus zutreffend ist. *Orange Drive* beschreibt ein Jahr im Leben des Hauptprotagonisten, einem ungefähr 18-jährigen jungen Mann namens Danny, mithilfe einer simplen und effektiven inszenatorischen Entscheidung. Abgesehen von der letzten Einstellung spielt sich die komplette Handlung des Films im Auto des jungen Protagonisten ab. Unter Verwendung eines auf der Motorhaube montierten Kamerastativs werden sämtliche Szenen in einer von gerade vorne aufgenommenen Halbtotale gezeigt. Durch diese Entscheidung setzt sich der Film nicht nur ästhetisch ab, sondern ermöglichte es Mark Lester auch, die Kosten des Films, abgesehen von Benzin und dem Kamera-Rig, möglichst niedrig zu halten.



Orange Drive. Quelle: http://b.vimeocdn.com/ts/441/952/441952574_640.jpg

Die durchgehende frontale Einstellung bietet Vergleiche mit der Inszenierung von „Video-Blogs“ an, nur dass im Fall von *Orange Drive* nicht direkt in die Kamera und zum Publikum gespielt wird. Dennoch weißt die halbtotale Kadrierung des Bilds ohne Änderungen der Kameraeinstellungen und das Herausschneiden von Redundanzen in der Handlung starke

Parallelen zu Performance- oder „Self-Confessional“-Videos bei „YouTube“ auf. Auf der anderen Seite finden sich Ähnlichkeiten zu privaten „Road Trip“-Aufnahmen wieder, in denen Jugendliche ihre Erfahrungen während einer Autofahrt mit einem Camcorder oder einer Handykamera mit aufzeichnen und dabei der Fahrer interviewt und die Reise dokumentiert wird. *Orange Drive* verarbeitet diese Form der Selbstinszenierung zu einem reduzierten fiktionalen Film, der dennoch die Unmittelbarkeit von spontan eingefangenen Aufnahmen – tatsächlich wurden viele Momente des Films innerhalb der Vorgaben eines konzeptionellen Rahmens improvisiert – beibehält, und diese visuell interessant aufbereitet. Der Plot wird durchgehend aus Dannys Sicht erzählt, während seine Mitfahrer im Laufe der Handlung wechseln. Der Junge stellt somit eine Identifikationsfigur für den Zuseher und gleichzeitig ein Alter-Ego des Regisseurs dar, der in *Orange Drive* Erinnerungen an seine Jugend verarbeitet hat, in der große Teile der sozialen Interaktion stattfanden während er und seine Freunde mit dem Auto durch die Gegend fahren.⁵² Der Schauplatz des Films reduziert sich zwar auf das Auto des Protagonisten, doch befindet sich dieses in ständiger Bewegung und setzt sich durch die Änderungen in der Umgebung ständig in einen neuen Kontext, obwohl der eigentliche Handlungsort gleich bleibt. Der Film könnte als statischer „Road Movie“ bezeichnet werden, der trotz Veränderung in der Szenerie auf eine Location konzentriert bleibt.

Der Film beginnt damit, dass Danny im Auto auf seine Freunde wartet, während ein aspirierender Hip-Hop-Künstler ihn dazu anhalten möchte, dessen neue CD zu kaufen. Während der Möchtegern – Rapper seine Versuchungen unternimmt, steigen drei von Dannys Freunden ins Auto und kaufen schließlich eine CD, deren Musik sie zuerst verwundert reagieren lässt, bevor sie gemeinsam zum Text mit rappen bis ein Vogel die Windschutzscheibe trifft und die Titel-Credits eingeblendet werden. Was folgt sind schnell aneinander geschnittene Szenen - mit der Musik des vorher etablierten Rappers unterlegt - aus der gemeinsamen Zeit der vier Freunde, in denen sie in der Gegend herum fahren, kleine Spiele durchführen, oder einfach nur gemeinsam im parkenden Auto miteinander reden. Im Laufe der Handlung werden zwei der Freunde für Mädchenbekanntschaften zurück gelassen, bis auch noch Dannys bester Freund zugunsten der neuen Freundin vom Beifahrersitz verbannt wird. Die Beschreibung der Freundschaft zwischen den jungen Männern wird ersetzt durch Aufnahmen aus Dannys Beziehungsleben mit seiner Freundin, von

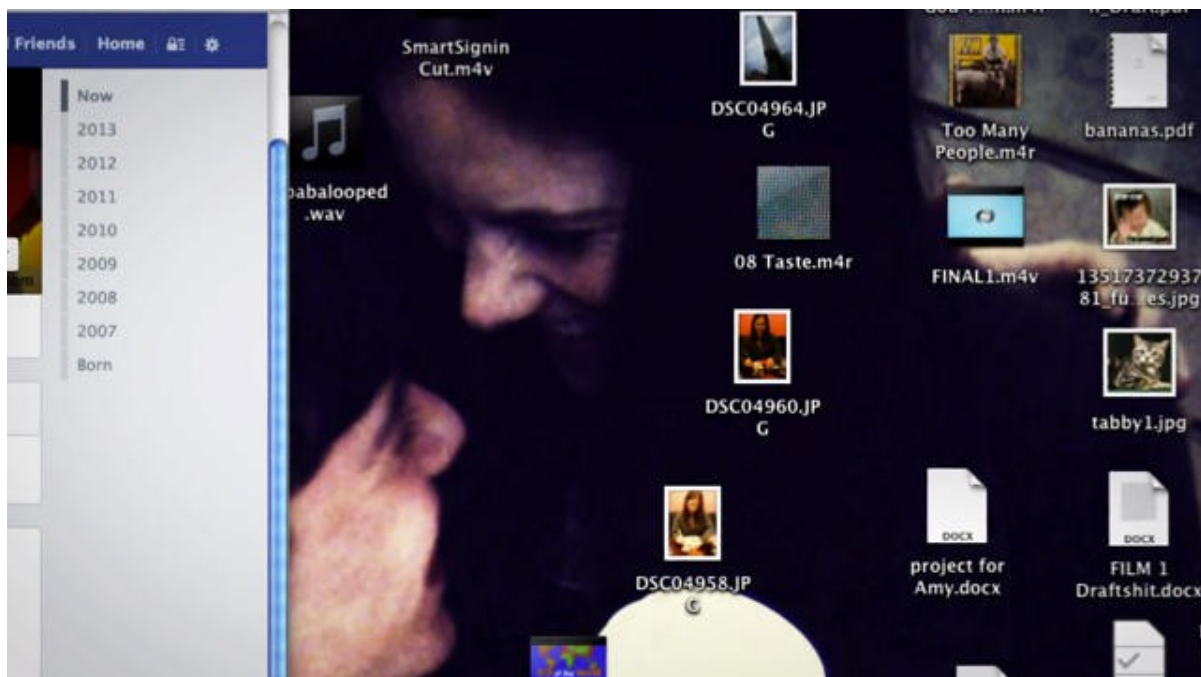
⁵² Vgl. D'Silvia, E. (2013). Interview with Mark Lester – the director of *Orange Drive*. *One Small Window*, Zugriff am 26.11.2013 unter <http://onesmallwindow.com/interviews/interview-with-mark-lester-the-director-of-orange-drive/>

romantischen Momenten bis zu ersten Streitigkeiten und Eifersuchtsvorwürfen. Der Eintritt Dannys in den grauen Berufsalltag wird mit einer Serie beinahe identischer Aufnahmen am Weg zur Arbeit geschildert. Erst eine beginnende Affäre mit einer Arbeitskollegin bringt wieder Schwung in Dannys Leben, und damit in den Film, kurz bevor der Ton der Inszenierung wieder in eine gedämpfte Stimmung umschlägt und Danny sich seines Fehltritts bewusst wird. Ab dem Moment ist er alleine im Auto und muss sich mit einer Serie an Rückschlägen wie der Auflösung seiner Beziehung - was ausschließlich über eine verzweifelte Telefonkonversation auf Dannys Seite und seiner Reaktion darauf vermittelt wird -, dem Verlust seines Jobs, bis zu einer Festnahme wegen Trunkenheit am Steuer, auseinandersetzen. Erst mit der Zeit kann er sich wieder dazu aufraffen, das Innere seines Autos zu säubern und mit dem gereinigten Fahrzeug als Reflexion seines Innenlebens wieder sein eigenes Leben auf die Reihe zu bekommen. Die Versuche des enigmatischen, etwas aufdringlichen und dabei zugleich sehr sympathischen jungen schwarzen Manns aus der ersten Szene des Films bilden eine Klammer um die Handlung, indem nach allem was in der Zwischenzeit vorgefallen ist, Danny wieder auf einem leeren Parkplatz alleine im Auto sitzt und von dem Rapper angesprochen wird. Im Fall der letzten Szene steigt Danny dagegen aus, kauft eine CD, und geht von dannen. Kurz darauf trifft ein Vogel die Windschutzscheibe von Dannys Auto, ähnlich wie zu Beginn des Films kurz vor Einblendung der Credits. Der Ausstieg aus dem Auto und die Auflösung des ästhetischen Konzepts signalisieren den hoffnungsvollen Aufbruch in einen neuen Lebensabschnitt.

Orange Drive gelingt es, durch die Schilderung alltäglicher Situationen ein Gefühl davon zu vermitteln, was es bedeutet, ein Teenager an der Grenze zur Erwachsenenwelt zu sein. Wenn im Fall von „Video-Blogs“ deren Protagonisten von diversen Episoden aus ihrem Leben erzählen, zeigt *Orange Drive* die verschiedenen Momente im Leben eines jungen Mannes und komprimiert diese auf ausgewählte Szenen innerhalb des Autos, und erzählt dabei eine umfassende Geschichte über die Höhen und Tiefen des Erwachsenwerdens in der Konfrontation des Hauptcharakters mit dessen Umfeld und sich selbst, ohne dabei die tatsächlichen Konflikte auszuführen. Die elliptische Auswahl an Momenten aus Dannys Leben verdichtet den Plot, während es dem Zuseher überlassen bleibt, die einzelnen Ausschnitte zu einem kohärenten Ganzen zusammen fügen, und der Film mithilfe beiläufig wirkender Gespräche, kurzer Sequenzen von sozialen Kontakten und suggerierten Handlungssträngen eine umfassende Geschichte über die emotionale und physische Reise des Hauptprotagonisten spinnt.

5.2. *Noah*

Der Kurzfilm *Noah* von Patrick Cederberg und Walter Woodman wurde beim „Toronto International Film Festival“ 2013 aufgeführt und zeitgleich durch die Partnerschaft des Festivals mit „YouTube“ online veröffentlicht. Der Film schildert das Ende einer Beziehung zweier junger Menschen und verwendet dafür ausschließlich „Screenscasts“ – dabei handelt es sich um mithilfe einer speziellen Software aufgezeichnete Interaktionen die am Computerbildschirm stattfinden. Die Gesichter der Schauspieler sieht man entweder nur wenn die zwei Akteure miteinander über „Skype“ kommunizieren, oder anhand der Fotos auf ihren fiktiven „Facebook“-Profilen. Der Film steigt direkt damit in die Handlung ein, dass sich der Hauptprotagonist Noah auf seinem Laptop anmeldet, was zu Beginn, vor allem wenn man das Video im „Full-Player“ Modus betrachtet, ein wenig befremdlich wirkt. Der Desktop-Hintergrund zeigt ein scheinbar verliebtes Paar und etabliert damit sofort die Ausgangssituation.



Noah. Quelle: http://a.fastcompany.net/multisite_files/fastcompany/imagecache/inline-large/inline/2013/09/3017108-inline-i-6-noah-short-movie-tiff.jpg

Direkt danach öffnet Noah verschiedene Fenster in seinem Internetbrowser. Nachdem er kurz überlegt, „YouTube“ zu besuchen, entscheidet er sich doch für die Website „YouPorn“, die als größte Plattform für Internet-Videos pornografischen Inhalts gilt, deren hohe Beliebtheit vor allem aus der Auswahl an diversen Amateuraufnahmen resultiert, die in diesem Fall gegenüber den ebenfalls angebotenen professionellen Produktionen bevorzugt werden.

Während eines dieser Amateurporno-Videos läuft, wechselt Noah zu „Facebook“ um dort mit Amy, seiner Freundin, zu chatten. Kurz bevor sie in einen „Skype“-Chat wechseln, sieht Noah noch ein paar Statusmeldungen auf „Facebook“ durch und schaltet das nebenbei laufende Video auf stumm, anstatt es ganz zu schließen. Der hin und her fahrende „Screencast“ wirkt wie eine schnell schwenkende Kameraführung und vermittelt neben dem Plot visuell dem Zuschauer das Gefühl der Zerstreuung, welches bei jungen Menschen durch das Internet generiert wird. Während Noah mit seiner Freundin spricht, bewegt er sich weiterhin durch das Internet um „Mini-Games“ zu spielen und gleichzeitig mit einem seiner Freunde auf „Facebook“ zu chatten. Nachdem das Internetsignal aussetzt wird zusätzlich die Kommunikationsebene über Dannys Smartphone verwendet. Ein kleines Missverständnis zwischen den Beiden, das zu Teilen auch aus Noahs unkonzentrierter Aufmerksamkeit resultiert, führt dazu, dass Noah an seiner Beziehung zu Amy zweifelt und dies sofort mit einem Freund teilt, während mithilfe des Musikplayers „iTunes“ der passende Soundtrack zur vermeintlichen Trennung diegetisch abgespielt wird. Noah aktualisiert immer wieder Amys „Facebook“-Profilseite um ihren Beziehungsstatus „In a relationship with you“ zu kontrollieren, und als sie ihr Profilbild von einem Foto mit Noah auf ein anderes ändert, scheint sein Verdacht beinahe bestätigt.

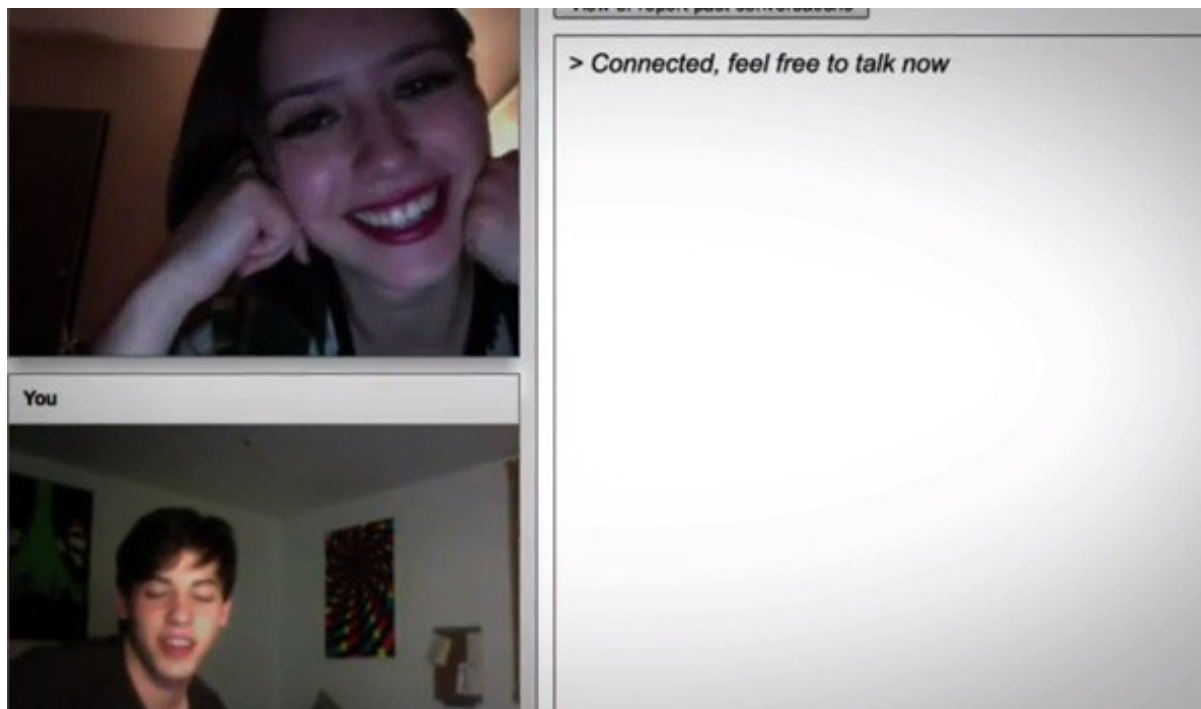


Noah. Quelle: <http://www.ufunk.net/wp-content/uploads/2013/09/NOAH-short-film-4.jpg>

Nachdem Noah sich in Amys Profil einloggt und dort zweideutige Nachrichten mit einem anderen Jungen entdeckt, ändert Noah Amys Beziehungsstatus auf „Single“, was als digitales Äquivalent einer Trennung interpretierbar ist. Nachdem Noah seinen Laptop runter fährt, gibt

es einen harten Schnitt auf das Display seines iPhones, das nach einigen Nachrichten von Amy den Verlauf der Zeit anzeigt. Die Beziehung scheint endgültig aus zu sein, Amy hat Noah auf „Facebook“ blockiert. Um sich die Zeit zu vertreiben, loggt sich Noah bei der Webseite „Chatroulette“ ein, bei der zufällig Gesprächspartner für eine Video – Konversation gesucht werden. Dort lernt er ein Mädchen kennen, doch der Kontakt zu ihr verflüchtigt sich genauso schnell wie er begonnen hat.

Die Erzählung von *Noah* gestaltet sich so unbefangen wie der Aufenthalt auf „Facebook“, oberflächliche Interaktionen bestimmen die Narration, doch steckt viel mehr dahinter. Der Erzählrhythmus wird durch die Gewohnheiten beim Surfen im Web vorgegeben. Der Film beschränkt sich auf zwei kurze Episoden aus Noahs Leben, die praktisch in Echtzeit stattfinden. Die erste Hälfte beschreibt Noahs Beziehung mit Amy und dessen Auseinanderbrechen, erzählt über „Facebook“, „Skype“ und Smartphone-Nachrichten, während der zweite Teil Noahs Umgang mit der Trennung zeigt, was durch die Ebene des Chatroulettes erweitert wird.



Noah. Quelle: <http://nyoobserver.files.wordpress.com/2013/09/chatroulette.jpg?w=591>

Noah hebt den Anspruch von Film- und medienspezifischen Erzählstilen im Web 2.0 auf eine weitere Ebene, indem der komplette Filminhalt mithilfe digitaler Technologien und Web 2.0-Plattformen erzählt wird. Die Geschichte ist nicht nur von den Möglichkeiten des Internets beeinflusst, sondern resultiert daraus. Dabei erzählt der Film eine intime und simple

Geschichte und behandelt gleichzeitig universelle Themen. Der Kurzfilm wird gänzlich aus Noahs Sicht gezeigt, da wir nur „Screencasts“ von seinem Desktop zu sehen bekommen. In der Interaktion mit seiner Freundin, seinen Freunden und Fremden benutzt Noah die technischen Hilfsmittel, um mit Anderen zu kommunizieren, und scheitert dennoch in seinen zwischenmenschlichen Beziehungen aufgrund der digitalen Elemente: Seine Partnerschaft bricht auseinander, da er aus den sozialen Interaktionen auf „Facebook“ falsche Schlüsse zieht, und seine Hoffnung auf eine neue Bekanntschaft wird durch einen einfachen Mausklick abgebrochen. Den Filmemachern gelingt es, einem sehr oft in Filmen verhandelten Thema, dem Auseinanderbrechen der Partnerschaft zweier junger Menschen, durch die vollständige Abwicklung über den Computerbildschirm und mithilfe von „Social Media“ neues Leben einzuhauchen und das Thema Beziehung für die heutige Generation an „Digital Natives“, also Menschen, die mit den Technologien des Web 2.0 und Ähnlichem aufgewachsen sind, kreativ zu hinterfragen. Sowohl die Trennung als auch der Umgang Noahs damit wird über seine Handlungen im Internet geschildert und zeichnet ein realistisches Bild davon, welche negativen Effekte das Web 2.0 auf zwischenmenschliche Beziehungen haben kann.

Die Konzipierung als „Screencast“ ermöglichte es den Filmemachern, auf ein Set und eine Produktionscrew verzichten zu können, einzig die Darsteller vor ihren Webcams waren außerhalb der am Computer aufgezeichneten Handlungen als Akteure notwendig. Dennoch handelt es sich bei *Noah* um keinen Animationsfilm, da die Ereignisse am Laptopbildschirm nicht animiert wurden, sondern die Realität des Internets genutzt wurde, um diese mithilfe vordefinierter Situationen einzufangen. Wie *Noah* vorführt, ist die Realität des Web 2.0 inzwischen gleichwertig mit der tatsächlichen Umgebung junger Menschen und die getätigten Taten ebenso schwerwiegend. Der Film erzählt somit eine lebensnahe, naturalistische Geschichte, die sich im Internet abspielt und konsequent mit den inhärenten Mitteln geschildert wird.

Plattformen wie „Facebook“ sind ein konsequentes Beispiel von inszenierter Authentizität, da durch sie reale Personen ein Idealbild ihrer selbst zu schaffen, welches zwar aus wirklichen Elementen ihres Lebens besteht, doch wird die Auswahl und Präsentation dieser Dinge kontrolliert und beeinflusst, und dadurch nur scheinbar eine authentische öffentliche Persönlichkeit vermittelt wird.

5.3 *euphonia*

euphonia wurde von dem Filmteam „Ornana Films“ unter der Regie von Danny Madden produziert, deren fünfminütiger Kurzfilm (*notes*) *on biology* eine unterhaltsame Kombination aus Real – und Trickfilm darstellt und dem Team erste Erfolge als experimentierfreudige Filmemacher einbrachte. Wie auch schon in den Filmen der „Mumblecore“-Bewegung, als auch in vielen „YouTube“-Beispielen und Werken von aspirierenden Filmemachern, wurde das Team rund um *euphonia* aus Freunden und Familie rekrutiert. Die Mitglieder von „Ornana Films“ arbeiten seit mehreren Jahren gemeinsam zusammen und das Team des Films beschränkte sich auf wenige Mitglieder, wobei viele Positionen, unter anderem das essentielle Sound Design, von Regisseur Danny Madden selbst übernommen wurden. Zusätzlich wurde dessen Bruder Will Madden in der Hauptrolle besetzt.

Mit einer Laufzeit von knapp 53 Minuten fällt die Spieldauer von *euphonia* sowohl zu lang für einen Kurzfilm im herkömmlichen Sinne, die von den meisten Filmfestivals mit maximal 30 Minuten vorgegeben ist, sowie unter die mit 70 Minuten veranschlagte unterste Grenze für Spielfilme. Dennoch erfuhr der Film auf dem „South By Southwest Film Festival“ („SXSW“) in Austin, Texas, 2013 seine Weltpremiere, bei dem auch viele maßgebliche Werke und Filmemacher der „Mumblecore“-Bewegung erstmals für Aufsehen sorgten, und wurde dort in der offiziellen Spielfilmselektion gezeigt. Kurz nach der Aufführung wurde der Film kostenlos in voller Länge auf der Videoplattform „Vimeo“ veröffentlicht, was zu Diskussionen darüber führte, ob aufgrund dieser für Langfilme ungewöhnlichen Entscheidung *euphonia* doch eher in die Gattung des Kurzfilms einzuordnen sei. Dabei gelingt es dem Film, die klassische Unterscheidung zwischen Kurz- und Langspielfilm aufzuheben:

„*euphonia* is not a short. In fact it premiered just last month as a feature at SXSW. But at 53 minutes it would never receive a traditional theatrical release. So what is it? How about we just call it a film? A brilliant one at that. [Ornana Films] release[d the] film in a short film style—for free on Vimeo, with no P&A [Press & Advertising, Anm.] budget, with promotion entirely on social media and blogs.“⁵³

⁵³ Sondhi, J. (2013). *euphonia*. *Short of the Week*. Zugriff am 25.11.2013 unter <http://www.shortoftheweek.com/2013/04/22/euphonia/>

Dadurch dass die Filmemacher keine finanziellen Interessen bei der Verwertung des Films hatten, und die Produktion aufgrund der sehr intimen Geschichte mit minimalen finanziellen Mitteln umgesetzt wurde, konnten sie es sich einerseits leisten, nicht darauf achten zu müssen, wie lange der Film werden sollte, um ihn entsprechend veröffentlichen zu können, sondern orientierten sich danach, welchen Rahmen die von ihnen erzählte Story bedurfte. Andererseits führte dies dazu, dass die Online-Veröffentlichung für die relativ unbekannten Filmemacher eine Möglichkeit bot, durch die kostenlose Zurverfügungstellung eine größtmögliche Zuschauerschaft zu erreichen, ohne Geld für Vermarktung und Vorführungen aufbringen zu müssen. Die Macher nutzten die Vorteile des Internets sowohl in der Distribution als auch in der Bewerbung ihres Films. Nachdem sie durch die Festivalaufführung in der „Independent Film“-Branche auf sich aufmerksam gemacht hatten, nutzten sie das publike Bewusstsein, um den Film online zu veröffentlichen und vertrauten darauf, durch die positiven Kritiken nach der Premiere beim „SXSW Film Festival“ und durch Besprechungen auf diversen Internetseiten, Blogs und der Verbreitung auf „Social Media“-Plattformen wie „Facebook“ oder „Twitter“, Seher zu generieren. Die Entscheidung, den Film kostenlos auf „Vimeo“ zu stellen, war an sich schon innovativ und brachte den Machern seitens Film- und Medien-Begeisterter besonderes Interesse ein, doch hängt die Wahl der Lauflänge und des Distributionsansatzes eng mit der neuartigen Gestaltung von *euphonia* zusammen.

„Danny Madden's microbudget tale of a curious teenager (Will Madden) who grows obsessed with a recording device runs a trim 53 minutes, barely contains any dialogue, and hardly qualifies as a feature-length movie. But the filmmaker's commitment to his cryptic technique makes "euphonia" into an enthralling experience so impressively realized that it may deserve its own category of cinema.“⁵⁴

Der Film etabliert seine innovative Erzählweise in den ersten Minuten. Impressionistische Bilder von der Umgebung, die beinahe wie Versuche des Herantasten an den Stil Terence Malicks anmuten, mischen sich mit Aufnahmen des Hauptcharakters. Doch der primäre Reiz von *euphonia*, über den im Laufe des Films die Geschichte erzählt und die Atmosphäre aufgebaut wird, ist der Ton. Das dröhnende Sound Design sowie eine schwer definierbare Stimme aus dem Off lassen den Zuschauer direkt in die Welt von *euphonia* und dessen

⁵⁴ Kohn, E. (2013). SXSW Review: 'Euphonia' Makes You Hear the World a Different Way. *Indiewire*.

Zugriff am 25.11.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/sxsw-review-euphonia-makes-you-hear-the-world-a-different-way>

Protagonisten eintauchen, ohne Exposition oder Anfangstitel-Sequenz. Die erste nahe Einstellung auf den Hauptprotagonisten ist auf sein Ohr gerichtet, eine direkte Anspielung darauf, wie wichtig dieses Sinnesorgan für die weitere Handlung sein wird. Wir begleiten den Protagonisten in seinem täglichen Ablauf: sein Nebenjob in einem Supermarkt, das familiäre Zuhause, Telefongespräche mit seiner Freundin, der Schulalltag. Die deutlichen Hautunreinheiten in Will Maddens Gesicht weisen darauf hin, dass die Welt der Teenager wie in vielen anderen Filmen nicht kaschiert, sondern ein Anspruch an naturalistischer Inszenierung gestellt wird. In diesem Zusammenhang wird bewusst der Begriff von Realität vermieden, da die Wahrnehmung des Zuschauers dadurch geprägt ist, wie der Hauptprotagonist die Welt mithilfe seines „Zoom“-Audioaufnahmegepärs wahrnimmt, dessen Kauf neben der aufflammenden Beziehung zu einer Mitschülerin als einzige konventionelle „Plot Points“ bezeichnet werden können. Dies sind jedoch die wenigen Merkmale klassischer Handlungsstränge, da sich der restliche Film damit beschäftigt, Will dabei zu folgen, wie er diverse Geräusche mit Hilfe seines „Zoom“-Audiogeräts aufnimmt und diese Obsession seine Auffassung von Realität beeinflusst.

„If you give yourself over to the concept, "euphonia" has no need to answer to the binds of plot. [...] Evidently talented in the art of otherworldly filmmaking techniques, [Danny Madden's] achievements here show the capacity for storytelling that simultaneously rejects narrative conventions while amplifying some of its most potent ingredients.“⁵⁵

Will streift durch die Nacht, nimmt beiläufige Gespräche, Straßenmusiker oder Umgebungsgeräusche auf. Wir begleiten ihn dabei, unterschiedliche Objekte auf ihre Tonalität zu untersuchen, während er alles ständig aufnimmt, scheinbar ohne daran zu denken, die Aufnahmen tatsächlich irgendwann anzuhören. Selbst wenn Will ausgeliehene Filme auf DVD sieht, nimmt er zusätzlich den Ton mit seinem „Zoom“-Gerät auf. Durch diese Obsession gelangt auch das Einschalten eines Staubsaugers zu einem magischen Moment und wird mit Operngesängen unterlegt.

⁵⁵ Ebd.



euphonia. Quelle: http://www.shortoftheweek.com/wp-content/uploads/2013/04/euphonia_hi.jpg

Diese Nebensächlichkeiten machen durch die Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung des Hauptprotagonisten den Plot von *euphonia* aus. Will geht es darum, sich mit der Erfahrung der Welt und der Suche nach dem Verständnis von Sein auseinander zu setzen, indem er das digitale Hilfsmittel zwischen sich und seine Umgebung schaltet. Wills Anspruch an seine Aufnahmen ist jener der Erinnerung, um ähnlich einem Fotografen den Moment eher festhalten zu wollen als ihn tatsächlich zu erleben. Will eignet sich mithilfe digitaler Technik die Realität an und wird dadurch Herr über seinen eigenen Bezug zu Zeit und Raum. Der Zuschauer nimmt den Film aus Wills Sicht wahr und das innerhalb der Diegese⁵⁶ verwendete „Zoom“-Aufnahmegerät wurde auch für die tatsächlichen Tonaufnahmen der Audiospur des Films verwendet, was eine zusätzliche Ebene der Intimität kreiert und das Gefühl von Naturalismus unterstreicht. Wenn Will diegetisch am „Zoom“-Gerät hantiert macht sich dies durch Störungen auf der Tonebene des Films bemerkbar, und wenn er das Gerät ausschaltet, was man durch das charakteristische Klickgeräusch auf der Tonebene wahrnimmt, endet die Szene. Die bewusste Wahrnehmung der Umgebung und jedes einzelnen Geräuschs überträgt sich durch viele zwischen geschnittene Nahaufnahmen auf die Bildebene. Zusätzlich werden teils verwackelte und unscharfe Handkamera-Aufnahmen sowie willkürliche Schnitte eingesetzt, um einen spontanen visuellen Charakter zu schaffen.

⁵⁶ „Diegese“ bezeichnet die dem Film inhärente Welt respektive Realität.

Die digitale Technik ändert in Wills Fall sein Verständnis davon, wie er sich mit seiner Umgebung in Verbindung setzt und schlussendlich sich selbst wahrnimmt. Die Kommunikation über digitale Medien, was im Fall von „YouTube“ in Form von selbsterstellten Videos und die Kommunikation mit den Sehern durch Kommentare oder Videoantworten stattfindet, wird in Wills Fall mithilfe des „Zoom“-Aufnahmegeräts in die echte, analoge Welt verlagert. Das Phänomen der kompletten Abhängigkeit von Technologien und digitalen Hilfsmitteln wird in *euphonia* kreativ auf die Spitze getrieben. So wie sich manche Menschen über „Social Media“ definieren und dahinter verstecken und einen Großteil ihrer sozialen Erlebnisse durch das Web 2.0 erleben, fällt für Will seine Welt zusammen, als das Audiogerät ausfällt und er sich in der Realität außerhalb jener, die er mit den Aufnahmen für sich geschaffen hat, zurecht finden muss.

Als Wills Mitschülerin ihn fragt „Don't you think this is kind of boring stuff?“ antwortet dieser nur „No, not at all“.⁵⁷ Das selbe könnte auf den Plot des Films bezogen werden. Obwohl es großteils um die banale Ausgangssituation geht, einen jungen Mann dabei zu beobachten, wie er verschiedene Dinge mit einem Audioaufnahmegerät einfängt, gelingt es den Filmemachern, gerade durch die Unmittelbarkeit des Plots sowie die Überschneidung von Diegese und filmischer Gestaltung, eine ansprechende Geschichte zu erzählen. Durch den narrativen Rahmen von Wills Erfahrungen distanziert sich *euphonia* vom Genre des Essayfilms, obwohl der impressionistische Ansatz merklich von dieser experimentellen Filmgattung, welche als spezielle Form des Dokumentarfilms die explizite subjektive Sicht des Autors respektive Regisseurs einnimmt – der in diesem Fall durch Will als Alter-Ego dargestellt wird –, beeinflusst ist. Der Film selbst kann als Parabel seiner eigenen Entstehung aufgefasst werden, dessen „Do-It-Yourself“-Ethos und Verhandlung alltäglicher Gegebenheiten sowohl durch den Protagonisten innerhalb des Films als auch von den Machern in Bezug auf die Produktion desselben verinnerlicht wurden.

⁵⁷ Vgl. Madden, D. (Drehbuch/Regie). (2013). *euphonia*. [Video] USA: Ornana Films.

5.4 Turkey Bowl

In einem Text zu *Turkey Bowl* schrieb der Kritiker Neil Genzlinger in der „New York Times“: „It’s sort of interesting,“ you might find yourself saying, „but is it a film?“⁵⁸ Diese Fragestellung gerät aus der konventionellen Auffassung von Film im Sinne von klassischer Dramaturgie mit Exposition und Aufbau der Handlung mit diversen Höhe - und Wendepunkten. In *Turkey Bowl* wird das Konfliktpotenzial auf ein Minimum reduziert, der Film vermittelt vielmehr das Gefühl, eine Gruppe von Freunden über den vordefinierten Zeitrahmen eines „Two-Hand-Touch“-Footballspiels zu begleiten, ohne sich um einen ausgeprägten Plot kümmern zu müssen.

„There are a few bursts of predictable tension as some players take the contest too seriously and a few hints of strain in the friends’ relationship, but nothing is fleshed out or brought to a climatic confrontation. [...] If „Turkey Bowl“ doesn’t meet your definition of a film, it’s at least short enough (barely an hour) to make for sometimes enjoyable spectating.“⁵⁹

Der Film steigt direkt in das Geschehen ein. Noch bevor wir auf der Bildebene etwas sehen können, sind wir mittendrin in einem Gespräch, dessen Anfang wir nicht zu hören bekommen. Nachdem kurz der Titel eingeblendet wird erscheinen vier der Hauptfiguren und betreten das Spielfeld, bei dem es sich mehr um eine offene Grünfläche handelt, der einzige Handlungsort des restlichen Films. Während einer der Charaktere seine Geschichte weiter ausführt, beginnen die anderen, sich gegenseitig einen Football zuzuwerfen. Nach knapp einer Minute sind die Eckpfeiler des Films etabliert: Die Location des Spielfelds, ein Football, die Interaktion zwischen Freunden und deren triviale Gespräche. Die Charaktere werden ebenso schnell festgelegt. Neben dem Neurotiker Morgan, dem lässigen Tom, dem über-motivierten Bob und dem Skeptiker Adam gibt es Jon, den neutralen Mittelpunkt und Organisator des Spiels, Zeek und Zoe, die sofort als Paar identifiziert werden, sowie die lebenslustige Kerry, die zwei Außenstehende, den extrem kompetitiven Hispano–Amerikaner Sergio und einen introvertierten Schwarzen namens Troy, in den eingeschworenen weißen Freundeskreis einlädt. Obwohl dieser Handlungspunkt wie ein subtiler gesellschaftspolitischer Akt anmutet, geht es den Filmemachern primär darum, eine

⁵⁸ Genzlinger, N. (2011). Friends, Football and Fun. *NY Times*, Zugriff am 11.06.2013 unter http://movies.nytimes.com/2011/06/03/movies/turkey-bowl-review.html?_r=0

⁵⁹ Ebd.

unbekannte Konstante in das Spiel der alten Freunde einzubringen, um deren Motivationen und Beziehungen zueinander besser zeigen zu können.

So wie die Charaktere des Films ist die Kamera ständig in Bewegung, doch dieser Fakt, gepaart mit regelmäßigen, schnellen Schnitten führt nie dazu, dass der Film gehetzt wirkt, sondern eher wie eine fließende Bewegung des Bilds, die dem gemächlichen Stil des Spiels entspricht und dennoch genug Dynamik für einen Sportfilm – im weitesten Sinne – einbringt. Bevor das Spiel beginnt werden die Regeln festgelegt: Gespielt wird „Two-Hand-Touch“-Football, eine Variante des „American Football“, bei dem der Gegner nicht umgestoßen wird, sondern durch bloße Berührung mit beiden Händen durch einen gegnerischen Spieler der Spielzug beendet wird. Der Kapitän des Gewinner-Teams bekommt einen gefrorenen Truthahn, woher auch der Titel des Films rührt. Die Tatsache, dass sie bei strahlend schönem Wetter und somit nicht rund um das traditionelle amerikanische „Thanksgiving“-Fest spielen, wird als humorvolle Szene von den Figuren selbst kommentiert, und soll als Beispiel für die Dialoge des Films dienen:

„Sergio: „You know it's August, right?“

Morgan: „Do you like turkey?“

Sergio: „Yeah.“

Morgan: „Then what's the problem?“⁶⁰

Nach etwas über fünf Minuten wissen die Zuseher alles für den restlichen Handlungsverlauf des Spiels Notwendige: Die Freunde treffen sich einmal pro Jahr für ein „Two-Hand-Touch“-Footballspiel, die Konstellationen innerhalb der Gruppe wurde Sergio und Troy, und somit dem Publikum, einführend erläutert, alle Spieler sind eingetroffen.

Die Dramaturgie des Films orientiert sich am Aufbau des Spiels, welches zwischen kurzen Phasen der tatsächlichen Bewegung, und vielen Pausen mit Möglichkeiten zu Gesprächen dazwischen, besteht. Der Plot von *Turkey Bowl* entfaltet sich in Echtzeit, und somit erfüllt der Film die von Aristoteles in seiner Schrift *Poetik* postulierten drei Einheiten von Zeit, Raum und Handlung⁶¹, um innerhalb dieser klassischen Struktur die Charaktere zu begleiten, ohne abgesehen von kleineren Konflikten zwischen den Figuren einen Spannungsaufbau oder „Plot Points“ einzusetzen. Die Kamera folgt den Charakteren als wäre sie ein beobachtender

⁶⁰ Smith, K. (Drehbuch/Regie). (2011). *Turkey Bowl*. [DVD] USA: Kyle Smith.

⁶¹ Vgl. Aristoteles. (1994). *Poetik*. Stuttgart: Reclam.

Mitspieler, dabei wirken die Kadrierung und der Schnitt ungezwungen. Durch die fließende Handkameraführung und der lebensnahen Darstellung der Welt der Figuren wirkt der Film dokumentarisch, der Plot fühlt sich wie direkt aus dem Leben gegriffen an. Dies resultiert vor allem daraus, dass es keine künstlichen Wendungen gibt und die geschilderte Zeit beinahe der Spielzeit des Films entspricht, und somit ein weiterer Faktor der Manipulation wegfällt. Die reduzierte Inszenierung rückt die Schauspieler respektive ihre Figuren und deren Beziehung zueinander, sowie die Dialoge untereinander, in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, anstatt sich um ausgefeilte Kameraeinstellungen und perfekt kadrierte *mise-en-scène*⁶² zu kümmern. Der spontanen Inszenierung kommt das kräftige Sonnenlicht Kaliforniens zugute, wodurch aufgrund des Außen-Drehs die Szenen nicht eigens eingeleuchtet werden mussten und dennoch eine durchgehende einheitliche Lichtstimmung vorhanden ist.



Turkey Bowl. Quelle: <http://images.amcnetworks.com/ifc.com/wp-content/uploads/2011/03/turkey-bowl-03212011.jpg>

Die natürlichen Farben des Bilds und die Lockerheit der Darsteller im Umgang miteinander tragen weiters zur inszenierten Authentizität bei. Auf der Tonebene wird bis auf zwei Szenen gänzlich auf unterlegende Musik verzichtet, und die beiden Male, in denen sie eingesetzt wird, sind überlegt gewählt: Eine Szene nimmt sich aus der naturalistischen Inszenierung aus, in der ein Spielzug in Zeitlupe abläuft und die Bedeutung der Sequenz mit

⁶² Die „mise – en – scène“ umfasst alle wahrnehmbaren Elemente in der Inszenierung eines Films.

spannungserzeugender Musik unterstützt wird. Ein zweites Mal wird das Lied *Nashville Moon* von der Band „Magnolia Electric Co.“ in einer der letzten Szenen eingesetzt um den Zuschauer mit einem melancholischen bis nostalgischen Gefühl zurück zu lassen, nachdem man im Laufe der Zeit eine Gruppe Menschen kennen gelernt hat, mit ihnen Zeit verbracht und sich nun wieder von ihnen trennen muss. So wie Sergio und Troy durften wir Teil dieser Gruppe werden und sie für kurze Zeit als fiktive Freunde wahrnehmen und an ihrem Spiel als Beobachter teilnehmen.

Kyle Smith hat als Regisseur, Autor und Produzent gemeinsam mit einer kleinen Crew befreundete Schauspieler für *Turkey Bowl* versammelt, deren Figuren im Film jeweils den tatsächlichen Vornamen der Darsteller tragen, und die, bis auf der aus der neunten Staffel *Scrubs*–Die Anfänger, einer kleinen Rolle in Ben Afflecks *Argo* und durch ihre Zusammenarbeit mit dem Regisseur Edward Burns bekannten Kerry Bishé, einem breiteren Publikum kaum geläufig sein werden. Als Anspielung für aufmerksame Zuseher und Eingeweihte dürfte es kein Zufall sein, dass der ominöse Freund der von den meisten Spielern begehrten Kerry im Film den Vornamen des Regisseurs Kyle Smith trägt, und der Filmemacher seine eigene Person auf einer Meta-Ebene augenzwinkernd positiv darstellt.

„Bob: „Wait, you have a boyfriend?“

Kerry: „Yeah. Kyle. You guys met him at Jon's birthday.“

Adam: „Wait. That guy you were with.“

Kerry: „Yeah. That guy I came with, hung out with the whole night, and then left with at the end of the evening. What, you think I'd do this with just anybody?“

Bob: „That guy is... awesome.“

Kerry: „Yeah. I think so too... Alright see you guys“

Bob: „Bye... Do you remember that guy. That is a a good looking guy.“

Adam: „Good for Kyle.“

Bob: „Good for Kerry.“⁶³

Inzwischen haben Kyle Smith und Kerry Bishé 2013 mit *Blue Highway* eine weitere filmische Zusammenarbeit veröffentlicht, ein Road Movie, dessen Plot ähnlich konfliktfrei verläuft, und mit 71 Minuten Laufzeit nur etwas länger als *Turkey Bowl* ausfällt. Kyle Smith scheint sich innerhalb der „Independent Movie Community“ eine eigene Nische mit mittellangen, einfach gehaltenen und unaufdringlichen Komödien einzurichten.

⁶³ Vgl. Smith, K. (Drehbuch/Regie). (2011). *Turkey Bowl*. USA: Kyle Smith.

Ähnlich den vorangegangenen Beispielen wurde *Turkey Bowl* wie *euphonia* und die Filme der „Mumblecore“-Gruppe beim „South By Southwest Filmfestival“ uraufgeführt, und wird wie *Noah* von „Tribeca Film“ vertrieben, wobei *Turkey Bowl* das einzige der Beispiele ist, welches neben Video-On-Demand Vertrieb auch auf DVD erhältlich ist. Der Einfluss des Web 2.0 zeichnet sich im Fall von *Turkey Bowl* weniger offensichtlich als in den anderen Beispielen ab. Vielmehr profitiert der Film davon, dass die lose Struktur und die naturalistische Inszenierung als filmisches Ganzes funktionieren, weil sie wie eine fiktionalisierte Version der Dokumentation eines Footballspiels unter Freunden wirkt, als ob ein weiteres Mitglied der Gruppe, das nicht am Spiel beteiligt ist, mitgefilmt hätte und anstatt einzelne Clips auf „YouTube“ zu stellen einen 60-minütigen Film daraus gemacht hat. Tatsächlich finden sich mehrere einzelne kurze Clips des Films auf der offiziellen „YouTube“-Seite von *Turkey Bowl*⁶⁴ und funktionieren auch im Kontext alleinstehender Kurzvideos.

Das ungewöhnliche Format von 64 Minuten eignet sich perfekt für den Plot des Films, da sich das Gefühl der Verbundenheit zu den Charakteren in kürzerer Form nicht aufbauen lassen könnte, und bei längerer Spielzeit das Konzept nicht tragbar wäre und langweilig werden würde. Es handelt sich also weder um einen Kurz- noch klassischen Spielfilm, und doch erschafft *Turkey Bowl* wie *euphonia* eine eigene Sparte von Film, die sich der Klassifizierung nach alten Schubladen entledigt, und gemeinsam mit *Orange Drive* und *Noah* eine Form der Erzählung schafft, die für innovative Filmemacher mit wenig Budget, die trotzdem innerhalb des Mediums des narrativen fiktionalen Films arbeiten wollen, die Möglichkeit bietet, Teil eines neuen Filmverständnisses respektive Genres zu werden.

⁶⁴ www.youtube.com/user/turkeybowl2011

6. Schlussfolgerung und Ausblick

Was bedeuten diese Erkenntnisse nun für die Zukunft des Filmemachens? Für ambitionierte Filmschaffende, deren Wunsch es ist, ihr Können mit lebensnahen, ungezwungenen Geschichten unter Beweis zu stellen, sollen die unter „Filmmake Yourself“ ausgearbeiteten Punkte eine Orientierung darstellen, wie erfolgreich No- bis Low-Budget Werke effektiv, sowohl in kreativer als auch finanzieller Sicht, umgesetzt werden können. Da diese Filme jedoch selten Gewinn abwerfen, sondern vielmehr Verluste minimieren, dienen sie als neue Art von Werkschau des Regie-Stils der jeweiligen Macher, so wie dies Kurzfilme seit Jahrzehnten ermöglichen, nur unter neuen Rahmenbedingungen, da es ungemein schwerer geworden ist, als Kunstschafter auf sich aufmerksam zu machen. Die neue Generation an Kreativen, die mit den Möglichkeiten des Web 2.0 aufgewachsen ist, beschränkt sich jedoch nicht nur auf ein einzelnes Medium beziehungsweise eine einzelne Form, um Geschichten zu erzählen.

„People wanted to be clear-cut filmmakers then, and film school was a stepping stone to making features. Now there are more possibilities of how they will make a living. [...] Fewer students want to be part of the film industry machine. And Internet movies and Webisodes have replaced independent narrative features as the best calling cards.“⁶⁵

Die Bezeichnung „Internet Movies“ bietet sich mehr als passend für die Werke der „Filmmake Yourself“-Macher an. Die Unterscheidung zu „Webisodes“⁶⁶ grenzt damit auch serielle Formen des bewegten Bilds im Web aus, und trägt das implizite Charakteristikum im Namen. Die Veröffentlichung im Internet schafft eine eigene Art von Filmen, die sich von den herkömmlichen unabhängig hergestellten narrativen Spielfilmen unterscheiden, selbst wenn sie von diesen beeinflusst sind und etwaige Ähnlichkeiten aufweisen. Somit erübrigt sich für die Vertreter dieser Sparte auch die Unterscheidung zwischen Kurz- und Langspielfilm, wie die untersuchten Beispiele aufgezeigt haben, indem sie als „Internet Movies“ zusammengefasst werden und damit zwar von traditionellen Spielfilmen, aber eben

⁶⁵ Richardson, R. (2009). The Morphing of a Media Career. *Filmmaker Magazine*, Summer 2009, S. 86

⁶⁶ Bei „Webisodes“ handelt es sich eigentlich um die Bezeichnung für die einzelnen Episoden einer Webserie - welche ausschließlich im Internet verbreitete serielle Formen des Erzählens beschreibt -, die sich in ihrer Lauflänge auf durchschnittlich drei bis maximal 15 Minuten beschränken. Der Begriff Webisode beinhaltet sowohl fiktionale als auch dokumentarische Stoffe.

nicht aufgrund ihrer Lauflänge, unterschieden werden. Die in den untersuchten Beispielen veranschlagte Spielzeit von zwischen zehn bis 90 Minuten generiert daraus, da dadurch auf der einen Seite die Unterscheidung zu Internet-Videos und ähnlichem gemacht wird, und auf der anderen Seite Spielfilme über 70 Minuten, selbst wenn sie ausschließlich im Internet wie zum Beispiel mittels „VOD“ vertrieben werden, in ihrer Konzipierung keine Unterschiede zu im Kino oder TV veröffentlichter Spielfilme aufweisen. Im Gegensatz dazu können „Internet Movies“ wie auch unter anderem *euphonia* bei einem Filmfestival ihre Aufführung im Kino erlebt haben, doch funktioniert ihre Erzählweise konsequenter durch die Veröffentlichung im Internet. Die unter „Filmmake Yourself“ beschriebenen Werke können nun als Basis für die eine kommende Generation Filmschaffender dienen, um einer anwachsenden Publikumsschicht, die mit dem Web 2.0 aufgewachsen ist, zeitgemäß aufbereitete Geschichten zu bieten. Sobald diese innovativen Erzählmuster selbst etabliert sind, ist es an der Zeit, selbige mithilfe der technologischen Fortschritte weiter zu entwickeln und diese für die Zwecke des Gensichtenerzählens zu nutzen. In den kommenden Jahren kann somit die Sparte der „Internet Movies“ ausgeprägt werden, sodass sie für sich als eigene Form bestehen, während die unter „Filmmake Yourself“ behandelten Filme Beispiele der Umbruchszeit zwischen im Internet vertriebenen und durch das Web 2.0-beeinflusste „Independent Filme“ und tatsächlich als „Internet Movies“ entwickelte Konzepte darstellen.

Ebenso wie „Internet Movies“ als Definitionshilfe gegenüber traditionellen Filmen hergenommen werden können, wird der Begriff „Filmmemacher“ für die Vertreter der Web 2.0-Generation als einschränkend wahrgenommen - abgesehen davon, dass es sich im engeren Sinne um Videomacher handelt, und selbst diese Beschreibung zu kurz greift. Neue Begrifflichkeiten wie „Medienmacher“ oder „Storyteller“ müssen herhalten, um die Ausweitung der künstlerischen Arbeitsbereiche zu beschreiben. Die Veränderungen innerhalb der Filmbranche führten zu neuen Paradigmen, die nach passenden Berufsbeschreibungen verlangen, um als kreativ Schaffender eine geeignete Bezeichnung für die eigenen Tätigkeiten über die Grenzen der einzelnen medialen Formen hinaus zu finden.

„The first idea is the evolution of the „new paradigm director“ or „new paradigm creative“, which points to a person whose identity is not tied to a single media-making activity, but shifts and changes from project to project.“⁶⁷

⁶⁷ Willis, H. (2011). Reboot. *Filmmaker Magazine*, Fall 2011, S. 81

Der „new paradigm director“, also Regisseur unter neuen Bedingungen, beschreibt wohl am treffendsten, mit welchen Gegebenheiten junge Kreative in der Film- und Medienbranche umgehen. Die Auflösung des Plots in den „Filmmake Yourself“-Beispielen war nur der erste Schritt in der Entwicklung einer filmischen Ausdrucksform, die zwar im Gegensatz zum Experimentalfilm eine gewisse Narration und die Erzeugung von Empathie mit den Charakteren aufweist, während gleichzeitig der Begriff Geschichte im eigentlichen Sinn nicht mehr treffend wäre, und damit auch die Beschreibung als Geschichtenerzähler - „Storyteller“ - für die Kreativen im Web 2.0-Zeitalter zu kurz greift.

„To insist on the purity of storytelling and the necessity for specific job skills misses the bigger picture and ignores the fact that a new kind of culture requires new kinds of stories. [...] Every new medium has given rise to a new form of narrative. But isn't it really that every new narrative gives rise to a new medium?“⁶⁸

Obwohl die Beispiele von „Filmmake Yourself“ explizit lineare, fiktionale Stoffe in Filmform behandeln, sind diese nur ein Eckpfeiler der neuen Ausdrucksmöglichkeiten. Es geht den Medienschaffenden primär darum, eine überzeugende Geschichte zu erzählen, die ihnen selbst am Herzen liegt und bei denen sie das Gefühl haben, ein interessiertes Publikum zu finden, und abhängig von der erzählerischen Absicht suchen sie das dafür passende Medium. Der „Independent Film“-Pionier Kevin Smith, dessen Filme für ihre Dialog-Intensität bekannt sind, erklärte, sich nach seinem letzten Film *Clerks 3* gänzlich seinem „Podcast“-Imperium „Smodcast“⁶⁹ zu widmen, was insofern Sinn macht, da das gesprochene Wort zu Smiths Stärken zählt und er innerhalb der „Podcast“-Form viel einfacher und effektiver seine Ideen, die er bis dahin seinen Filmcharakteren in den Mund gelegt hatte, umsetzen kann. Die umgekehrte Richtung schlägt der „tumblr“-Blog „Fuck! I'm In My Twenties“⁷¹ ein, der als Sitcom für den amerikanischen Fernsehsender „NBC“ entwickelt wird. Für die Betreiberin des Blogs Emmy Koenig bietet die „tumblr“-Website eine Möglichkeit, ihre künstlerische Stimme publikumswirksam nach außen zu tragen, und verhalf ihr gleichzeitig dazu, mit Mitte Zwanzig einen Fernsehdeal abzuschließen, der über die klassischen Ebenen des Systems

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ <http://smodcast.com/>

⁷⁰ Bei „Tumblr“ handelt es sich um eine Infrastruktur für Mini - Blog Websites, die sich auf visuelle, auditive Eindrücke und kurze Textpassagen konzentrieren, und ähnlich wie „Twitter“ mit Followern ein soziales Netzwerk aufgebaut hat.

⁷¹ <http://fuckiminmy20s.tumblr.com/>

ungemein schwieriger und aufwendiger zu erreichen gewesen wäre. Der Film *Sleepwalk With Me*, mit dem dessen Regisseur, Autor und Hauptdarsteller Mike Birbiglia 2012 den Publikumspreis der „NEXT“-Schiene des „Sundance Film Festivals“ gewonnen hat, entstand als Stand-Up Comedy-Act, bevor die szenische Interpretation dessen als Teil von Ira Glass' Radioshow *This American Life* auf dem Sender „NPR“ vorgetragen wurde, und danach zu einem Buch und in weiterer Folge zur filmischen Form geführt hat. Die Geschichte wurde für verschiedene mediale Formen entwickelt und funktioniert in den unterschiedlichen Ausarbeitungen nach den jeweiligen inhärenten Prämissen.

„Perhaps most strikingly, for many students learning to make a film is just one part of an overall education in digital and media literacy. They will collaborate on a Web site, make it interactive, and incorporate a podcast, video and other media. [...] The chances of making a living have *not* gotten smaller. It requires personal initiative and thinking about the whole paradigm, from preproduction to distribution.“⁷²

Für junge Medienschaffende sind die Chancen, trotz des Überangebots an Unterhaltungsmöglichkeiten und der nicht nur auf die Filmbranche bezogenen schwierigen finanziellen Lage, mit ihrer kreativen Tätigkeit erfolgreich zu werden, genauso realistisch und gleichzeitig schwierig wie vor der digitalen Revolution. Die Tatsache, die den Unterschied ausmacht und für diejenigen, die sich mit ihren Arbeiten durchsetzen, liegt im Umdenken im Schaffensprozess. Mehr denn je sind Medienschaffende dazu angehalten, den kompletten Prozess von Konzipierung bis zur Veröffentlichung mitzubedenken, und nach den Kriterien der jeweiligen Ebenen im Vorhinein ihre Ideen zu entwickeln. Ob sie nun Filme unter der „Filmmake Yourself“-Maxime drehen, als „new paradigm director“ abwechselnd in den Bereichen Film, TV und Internet arbeiten und diese Sparten gegebenenfalls kombinieren, sich auf die Entwicklung exklusiver „Internet Movies“ konzentrieren, oder ihre Expertise auf die Gestaltung von Websites, „Podcasts“ oder interaktiven Erlebnissen ausweiten, hängt mit den jeweiligen Stärken und Fähigkeiten der einzelnen Macher zusammen. Obwohl es schon seit jeher als Künstler wichtig war, eine persönliche Stimme zu finden um aus der Masse heraus zu stechen, wird dieser Aspekt immer zentraler, und verlagert sich weiter auf die Kommunikation mit dem Publikum, deren spezialisierte Interessen als Nische bedient werden können, und somit Filmemacher die Möglichkeit haben, ihre Zuschauer im Vorhinein besser zu kennen und einschätzen zu können, um dementsprechend ihre Ideen zu entwickeln. Umso

⁷² Richardson, R. (2009). The Morphing of a Media Career. *Filmmaker Magazine*, Summer 2009, S. 86

deutlicher die Handschrift des Autors respektive Regisseurs ist, desto eher sollte es gelingen, eine Fan-Basis aufzubauen, die gleichzeitig zu verlässlichen Rezipienten als auch Förderer und Unterstützer werden, was vor allem im Zeitalter des Web 2.0 eine veritable, kostengünstigere und mitunter effektivere Form der Selbstvermarktung bedeutet. Somit kann, wie einleitend in Bezug auf „Podcasts“ erwähnt, mit einfachen Mitteln eine Marke um den Filmemacher und dessen aus der Inszenierung generierenden Persönlichkeit aufgebaut werden, um dadurch mithilfe der Web 2.0-Paradigmen eine intime Beziehung zum Publikum aufzubauen. Wie die Beispiele von „Filmmake Yourself“ zeigen, ist es dabei nicht notwendig, als Macher selbst in den Filmen aufzutreten, um die eigene Person zu präsentieren. Es geht vielmehr darum, persönliche Werke zu schaffen und eine distinktive Filmsprache zu entwickeln, deren erzählte Geschichten zugänglich sind, authentisch wirken, und aus einem neuen Verständnis von Narration resultieren.

7. Quellenverzeichnis

7.1 Literatur

Altman, R. (2008). *A Theory of Narrative*. West Sussex: Columbia University Press.

Aristoteles. (1994). *Poetik*. Stuttgart: Reclam.

Austen, J. (2010). *Pride and Prejudice*. Oxford: Oxford University Press.

Biskind, P. (2005). *Down and Dirty Pictures: Miramax, Sundance and the Rise of Independent Film*. London: Bloomsbury Publishing.

Burger, J. (2012). *Social Network Narrative. Einflüsse der „Participatory Culture“ auf populäre Erzählformen in Film und Fernsehen*. Diplomarbeit, Universität Wien.

Burgess, Jean E. & Green, Joshua B. (2009) The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide. In *The YouTube Reader*. Hg. Snickars, P. & Vonderau, P. Stockholm: Wallflower Press

Bordwell, D. & Thompson, K. (Hg.) (1988). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge

Cowie, E. (1998). Storytelling. Classical Hollywood Cinema And Classical Narrative. In *Contemporary Hollywood Cinema*. Hg. Neale, S. & Smith, M. London: Routledge

Hiller, J. (2000) *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader*. London: BFI Press

Hogen, H. (Hg.) (2004). *Der Brockhaus Literatur. Schriftsteller, Werke, Epochen, Sachbegriffe*. Mannheim: Lexikonredaktion des Verlags F.A. Brockhaus, 2. Aufl., S. 604

Holm, D.K. (2008). *Independent Cinema*. Harpenden: Kamera Books.

Kaufman, A. (Hg.) (2002). *Steven Soderbergh. Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Landgesell, G./ Pekler, M. / Ungerböck, A. (2012). *REAL AMERICANA. Neuer Realismus im US-Kino*. Marburg: Schüren Verlag

Macaulay, S. (2011) Rewind. In: *Filmmaker Magazine*, 19/2

Macaulay, S. (2009) Stimulus Package. *Filmmaker Magazine*, Spring 2009, S. 48

Mottram, J. (2007). *The Sundance Kids: How the Mavericks Took Back Hollywood*. New York: Faber and Faber.

Murphy, J.J. (2012). *Me And You And Memento And Fargo. How Independent Screenplays Work*. London: Continuum International Publishing Group.

Richard, B. (2008). Art 2.0: Kunst aus der YouTube! Bildguerilla und Medienmeister. In *Konsumguerilla: Widerstand gegen Massenkultur*. Hg. Ruhl, A., Richard, B. Frankfurt am Main: Campus-Verlag

Richardson, R. (2009). The Morphing of a Media Career. *Filmmaker Magazine*, Summer 2009

Rombes, N. (2011). I AM A MOVIE. *Filmmaker Magazine*, Summer 2011.

Thiele, L. (2012). Im Aufbruch. Filmemachen unter neuen Vorzeichen. *Schnitt* Nr. 66, 02/2012

Van Couvering, A. (2007). What I Meant To Say. *Filmmaker Magazine*, Spring 2007

Weiler, L. (2011). What If 5th Graders Ruled Your Storyworld? *Filmmaker Magazine*, Fall 2011

Woods, J. (2004). *100 American Independent Films (BFI Screen Guides)*. London: BFI Press

7.2 Internetquellen

Bond, P. (2013). Steven Spielberg Predicts 'Implosion' of Film Industry. *Hollywood Reporter*, Zugriff am 01.07.2013 unter <http://www.hollywoodreporter.com/news/steven-spielberg-predicts-implosion-film-567604>

Christly, J. N. (2011). Silver Bullets. *Slant Magazine*, Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.slantmagazine.com/film/review/silver-bullets/5871>

D'Silvia, E. (2013). Interview with Mark Lester – the director of Orange Drive. *One Small Window*, Zugriff am 26.11.2013 unter <http://onesmallwindow.com/interviews/interview-with-mark-lester-the-director-of-orange-drive/>

Fernandez, J. (2012). Reinventing Story: Bob Berney, John Sloss, Lance Weiler and More Face the Future During Independent Film Week. *Indiewire*, Zugriff am 19.03.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/reinventing-story-bob-berney-john-sloss-lance-weiler-and-more-take-on-the-future-during-independent-film-week>

Genzlinger, N. (2011). Friends, Football and Fun. *NY Times*, <http://movies.nytimes.com/2011/06/03/movies/turkey-bowl-review> Zugriff am 11.06.2013

Kohn, E. (2011). Joe Swanberg's „Art History“ is Less Cassavetes, More Kevin Smith. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter http://www.indiewire.com/article/review_does_art_history_demistify_joe_swanbergs_career,

Kohn, E. (2013). SXSW Review: 'Euphonia' Makes You Hear the World a Different Way. *Indiewire*, Zugriff am 25.11.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/sxsw-review-euphonia-makes-you-hear-the-world-a-different-way>

Kohn, E. (2013). Sundance Review: Surveying All 10 Films From NEXT, The Festival's Best Section. *Indiewire*, Zugriff am 19.03.2013 unter <http://www.indiewire.com/article/sundance-dispatch-surveying-all-10-films-from-next-the-festivals-best-section>

Kohn, E. (2011). With the „The Zone“, 2011 AFI Fest Honoree Joe Swanberg Wises Up: „I Want People to Like Me.“. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter

<http://www.indiewire.com/article/with-the-zone-2011-afi-fest-honoree-joe-swanberg-wises-up-i-want-people-to-like-me>

Levine, S. (2013). The 2013 Sundance Film Festival Films in U.S. and World Competitions, NEXT <=>. *Indiewire*, Zugriff am 15.03.2013 unter <http://blogs.indiewire.com/sydneylevine/sundance-announces>

Macaulay, S. (2013). More New Year's Resolutions for Filmmakers. *Filmmaker Magazine*, Zugriff am 19.03.2013 unter <http://filmmakermagazine.com/61582-more-new-years-resolutions-for-filmmakers>

Maurino, M. (2010). Managing And Agenting Your Career At Independent Film Week. *Filmmaker Magazine*, Zugriff am 09.08.2013 unter <http://filmmakermagazine.com/13926-independent-film-week-managing-and-agenting-your-career/>

Renninger, B. J. (2011). Berlin Critic's Notebook: Swanberg America's Last Auteur Hope?. *Indiewire*, Zugriff am 25.10.2013 unter http://www.indiewire.com/article/berlin_critics_notebook_swanberg_americas_one_last_auteur_hope

Scott, A.O. (2013). A Novella Emerges Tweet By Tweet. *NY Times*, Zugriff am 09.08.2013 unter <http://www.nytimes.com/2013/05/02/books/soderbergh-explores-a-new-medium>

Smith, N. (2012). Honor Roll 2012: Steven Soderbergh Tells Us Why He's Given Up on 'Serious Movies'. *Indiewire*. <http://www.indiewire.com/article/honor-roll-2012-steven-soderbergh-tells-us-why-hes-given-up-on-serious-movies>, Zugriff am 19.03.2013

Sondhi, J. (2013). euphonia. *Short of the Week*. Zugriff am 25.11.2013 unter <http://www.shortoftheweek.com/2013/04/22/euphonia/>

Willmore, A. (2011). Silver Bullets. *AV Club*, Zugriff am 25.10.2013 unter <http://www.avclub.com/articles/silver-bullets,64051/2011>

7.3 Filme, Videos

Affleck, B. (Regie). (2012). *Argo*. USA: Warner Bros.

Birbiglia, M (Drehbuch/Regie). (2012). *Sleepwalk With Me*. USA: Sleepwalkers Anonymous.

Carroll, B. (Drehbuch/Regie). (2012). *Heart of Coppola*. [Video] USA: Brian Carroll.

Caruth, S. (Drehbuch/Regie). (2004). *Primer*. USA: ERBP.

Cassavetes, J. (Drehbuch/Regie). (1959). *Shadows*. USA: Lion International.

Cederberg, P. / Woodman, W. (Drehbuch/Regie) (2013). *Noah*. [Video] Kanada: Peter Cederberg, Walter Woodman.

Coen, J. (Drehbuch/Regie). (1984). *Blood Simple*. USA: River Road Productions.

Coppola, E. / Bahr, F. / Hickenlooper, G. (Regie). (1991). *Heart of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*. USA: American Zoetrope.

Coppola, F. (Drehbuch/Regie). (1979). *Apocalypse Now*. USA: Zoetrope Studios.

Coppola, S. (Drehbuch/Regie). (2003). *Lost In Translation*. Focus Features, American Zoetrope.

Dayton, J. / Faris, V. (Regie). (2006). *Little Miss Sunshine*. USA: Fox Searchlight Pictures.

Duplass, J. / Duplass, M. (Drehbuch/Regie). (2010). *Cyrus*. USA: Scott Free Productions.

Duplass, J. / Duplass, M. (Drehbuch/Regie). (2011). *Jeff, Who Lives at Home*. USA: Indian Paintbrush.

Franco, F. / Olds, I. (Regie). (2011). *Francophrenia (Or Don't Kill Me I Know Where The Baby Is)*. USA. James Franco, Ian Olds

Franco, F. / Matthews, T. (Regie). (2013). *Interior. Leather Bar*. USA: RabbitBandini Productions.

Friedkin, W. (Drehbuch/Regie). (1980). *Cruising*. USA: Lorimar Film Entertainment.

Gerwig, G. / Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2008). *Nights and Weekends*. USA: Film Science.

Hopper, D. (Regie). (1969). *Easy Rider*. USA: Columbia Pictures.

Hursely, D. / Hursely, F. / Hursley, J. (Produzenten). (1963-) *General Hospital*. USA: American Broadcasting Company.

Jarmusch, J. (Drehbuch/Regie). (1984). *Stranger Than Paradise*. USA / Deutschland: Cinesthesia Productions, ZDF.

Lawrence, B. (Produzent). (2001-2010). *Scrubs*. USA: Doozer.

Lee, S. (Drehbuch/Regie). (1986). *She's Gotta Have It*. USA: 40 Acres & A Mule Filmworks.

Lester, M. (Drehbuch/Regie). (2011). *Orange Drive*. [Video] USA: Mark Lester.

Linklater, R. (Drehbuch/Regie). (1989). *Slacker*. USA: Detour Filmproduction.

Lucas, G. (Drehbuch/Regie). (1977). *Star Wars*. USA: Lucasfilm, Twentieth Century Fox

Madden, D. (Drehbuch/Regie). (2013). *euphonia*. [Video] USA: Ornana Films.

Madden, D. (Drehbuch/Regie). (2011). *(notes) on biology*. USA: Ornana Films.

Moore, M. (Drehbuch/Regie). (1989). *Roger & Me*. USA: Dog Eat Dog Films.

Payne, A. (Drehbuch/Regie). (2004). *Sideways*. USA: Fox Searchlight Pictures.

Rodriguez, R. (Drehbuch/Regie). (2003). *El Mariachi*. USA: Columbia Pictures.

Singer, B. (Drehbuch/Regie). (1995). *The Usual Suspects*. USA: Polygram Entertainment.

Smith, K. (Drehbuch/Regie). (1994). *Clerks*. USA: View Askew Productions.

Smith, K. (Drehbuch/Regie). (2013). *Blue Highway*. USA: Nora Films.

Smith, K. (Drehbuch/Regie). (2011). *Turkey Bowl*. [DVD] USA: Kyle Smith.

Soderbergh, S. (Regie). (2013). *Behind the Candelabra*. USA: HBO Films.

Soderbergh, S. (Regie). (2000). *Erin Brokovich*. USA: Jersey Films.

Soderbergh, S. (Regie). (1991). *Kafka*. USA: Baltimore Picturs.

Soderbergh, S. (Drehbuch/Regie). (1993). *King of the Hill*. USA: Wildwood Enterprises.

Soderbergh, S. (Regie). (2001). *Ocean's Eleven*. USA: Warner Bros.

Soderbergh, S. (Regie). (1998). *Out Of Sight*. USA: Jersey Films.

Soderbergh, S. (Drehbuch/Regie). (1995). *Schizopolis*. USA: .046 Productions.

Soderbergh, S. (Drehbuch/Regie). (1989). *sex, lies and videotape*. USA: Outlaw Productions.

Soderbergh, S. (Regie). (2009). *The Girlfriend Experience*. [DVD] USA: Magnolia Pictures, 2929 Productions.

Soderbergh, S. (Regie). (2000). *Traffic*. USA: Bedford Falls Production.

Spielberg, S. (Regie). (1975). *Jaws*. USA: Universal Pictures.

Su, B. (Drehbuch/Regie). (2012). *My Name is Lizzie Bennett Ep: 1*. [Video] USA: Bernie Su.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2011). *Art History*. USA: Joe Swanberg.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2013). *Drinking Buddies*. USA: Burn Later Productions.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2007). *Hannah Takes the Stairs*. USA: Film Science.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2006). *LOL*. USA: Joe Swanberg.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2012). *Marriage Material*. USA: Swanberry.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2011). *Silver Bullets*. [DVD] USA: Joe Swanberg, Amy Seimetz.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2011). *The Zone*. USA: Joe Swanberg.

Swanberg, J. (Drehbuch/Regie). (2007-2009). *Young American Bodies*. USA: Joe Swanberg.

Tarantino, Q. (Drehbuch/Regie). (1994). *Pulp Fiction*. USA: A Band Apart.

West, T. (Drehbuch/Regie). (2009). *The House of the Devil*. USA: MPI Media Group.

West, T. (Drehbuch/Regie). (2011). *The Inkeepers*. USA: Glass Eye Pix.

8. Anhang

8.1 Zusammenfassung

„Filmmake Yourself“ unternimmt den Versuch, neue Film – und medienspezifische Erzählweisen der „Independent Movie Community“ im Web 2.0 – Zeitalter durch zentrale Attribute und mithilfe ausgewählter Beispiele zu definieren. Die vorliegende Arbeit soll anhand aktueller Berichte, theoretischer Erläuterungen und Analysen praktischer Beispiele erforschen, welche Möglichkeiten das Medium Internet für Kreative bringt, um neue Arten des filmischen Ausdrucks zu schaffen, die einerseits durch die digitalen Neuerungen und Möglichkeiten in Produktion und Distribution, und andererseits von den durch das Internet veränderte Rezeptionsverhalten seitens des Publikums profitieren.

Nach einer Einführung in die Geschichte und Definition von „Independent Film“, nähert sich die Arbeit durch Vorläufer wie Steven Soderberghs *The Girlfriend Experience*, der den Ansatz einer konstruierten Dokumentation beinhaltet, sowie über die Werke der „Mumblecore“ - Bewegung, speziell Joe Swanbergs *Silver Bullets*, die durch ihre digital gedrehten, persönlichen Filme einige Kernaspekte von „Filmmake Yourself“ vorweggenommen haben. Der Titel dieser Diplomarbeit soll die vier Grundmerkmale der Film- und medienspezifischen Erzählstile der „Independent Movie Community“ im Web 2.0 miteinbeziehen: Inszenierte Authentizität, lose Dramaturgie, eine reduzierte und lebensnahe respektive persönliche Gestaltung unter Verwendung beschränkter Mittel, sowie eine durch das Web 2.0 respektive Videoplattformen wie „YouTube“ oder „Vimeo“ beeinflusste Ästhetik. Zur genaueren Analyse und zum besseren Verständnis dieses Ansatzes werden die Kurzfilme *Orange Drive* von Mark Lester und *Noah* von Walter Woodman & Patrick Cederberg, sowie die zwei einstündigen Filme *euphonia* von Danny Madden sowie Kyle Smiths *Turkey Bowl* herangezogen.

8.2 Lebenslauf

Georg Csarmann

Ausbildung

1995-1999:	Volksschule Steinbrunn
1999-2003:	BG/BRG/BORG Kurzwiese Eisenstadt
2003-2007:	Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der Informatik Kurzwiese Eisenstadt mit anschließender Matura im Juli 2007
seit Oktober 2007:	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien

Berufserfahrung

2006 - 2013:	Drehbuchautor / Produzent / Darsteller / Regisseur bei eigenständigen No - Budget Kurzfilmen, Musikvideos und Trailern
August 2006:	Praktikum als Produktionsassistent bei dem Spielfilm „Weisse Lilien“
2007 -2009:	Produktionsfahrer- und Assistent bei diversen Film- und Werbedrehs
Juli- Aug. 2010:	Location Scouting und Making - of für den Spielfilm „Die Vaterlosen“
Seit Herbst 2010:	Contributing Writer bei der Website „Short of the Week“
Feb - Juli 2011:	Praktikant in der Programmabteilung des TV - Senders „AUSTRIA 9“
Aug 2011-Feb 2012:	Creative Director / Producer des „AUSTRIA 9 SHORTS Kurzfilmfestivals“ inklusive Moderation und Inszenierung der „AUSTRIA 9 SHORTS Talk Uncut“
Seit Herbst 2011:	Content Director bei dem Internet TV Start - Up „DREAMA.TV“
Seit Dez 2012:	Co - Moderator und - Produzent des Podcasts „CastMates“
Seit Feb 2013:	Programmplanung für den TV - Sender „ATV2“